ATARI magazin

4 Juli/August '97
7. Jahrgang

Informationen für XL/XE-Computer





Sommerpaket 1997

* NEU * NEU *

SYZYGY 4/97

Bericht: **Computermuseum und CyberSmith**

Games Guide
Amnesia



News für den Atari
Sexy Six Data Disks
Master Head
Terminator

Tips & Tricks
Knobeleien 12
Spielereien mit 87

Serie
DFÜ-Lexikon Teil 9

Workshop: **Das Sio2PC Interface in der Praxis Teil 3**

Die tollsten Grafikadventures und Strategiespiele

MYSTIX Teil 2 "Das Strandhaus"

Für alle Abenteuerfreaks gibt es eine hervorragende Fortsetung von Mystix - World of Horror, das sich auf der Player's Dream Diskette 2 befindet. Auf einer beidseitig bespielten Diskette finden Sie noch mehr Abenteuer. Finden Sie den Schatz Ihres reichen Onkels Reginald. Aber Sie sind nicht alleine im Strandhaus Ihres Onkels, die ganze Verwandschaft ist bereits da, und die ist nicht gerade gewillt den Schatz zu teilen. Die grafische Aufmachung und die gute Bedienung machen dieses Adventure zu einem tollen Erlebniss.



Best.-Nr. AT 218 DM 9,90

Der Graf von Bärenstein

Das Strategiespiel mit ausgezeichneter Grafik und toller Musik. Erobern Sie Ihr Land wieder zurück, indem Sie mit viel Geschick und Planung die Armeen Ihres Feindes Knatzbert besiegen. Auch die Auswahl der richtigen Ehefrau kann sich positiv auf Ihr Vorhaben auswirken. Ein komplexes Strategiespiel mit viel Pfiff.

Trotz heldenhaften Kampfes unterlag Ihre Armee und es gab folgende Verluste :

Best.-Nr. AT 167 DM 14,90

KAISER 2

Eines der besten Wirtschaftssimulationsspiele auf dem Atari jetzt wieder im Angebot von Power per Post. Dieses Spiel besticht durch seine hochauflösende Grafik, dem fesselnden Spielprinzip, das auch noch nach Monaten Spaß macht. Das Spiel ist für 1-4 Spieler ausgelegt. Die Spielidee ist vom Verwalter bis zum Kaiser hin die Adelskarriereleiter hinaufzuklettern. Treiben Sie Handel mit den verschiedensten Produkten. Erheben Sie Steuern, aber sorgen Sie auch dafür, daß es der Bevölkerung nicht schlecht geht. Bauen Sie sich auch einen eigenen Geheimdienst auf. Dieses Spiel ist so umfangreich und spannend wie es schon lange keines mehr war. Geliefert wird Kaiser 2 auf einer beidseitig bespielten Diskette und einer dt. Anleitung. Für alle Atari XL/XE mit mindestens 128 KB.

Best.-Nr. AT 140 DM 19,90

TAAM

TAAM ist ein Grafikadventure, welches von Futurevision (Mystix 1 & 2) programmiert wurde. So läßt bereits die Art des Spielens wieder alte Erinnerungen an Mystix 2 aufkommen.

Das Spiel macht Spaß, das Genre Adventure erfährt neue Proportionen auf dem XL/XE. Alles durch Joystick gesteuert, muß man nicht mehr lange nach Worten suchen, die man glaubt, daß sie der Parser versteht, es wird ja alles angezeigt. Vor allem ist das ganze Adventure sehr stimmungsvoll gehalten und läßt das richtige Feeling aufkommen.

Lassen Sie sich auf 2 vollen Diskettenseiten in vergangene Zeiten zurückversetzen, und genießen Sie dort die Abenteuer alter Mythen.

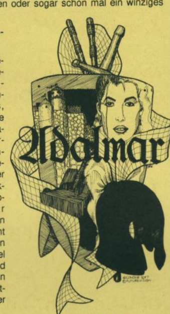
Best.-Nr. AT 219 DM 16,90

ADALMAR

Das Mittelalter, ein Zeitabschnitt in dessen Blütejahren es für einen Mann von gehobenem Range nichts wichtigeres gab als Ruhm und Ehre zu erlangen. Versetzen Sie sich nun in diese Zeit, genau gesagt in das 12. Jahrhundert. Überall dichte Wälder, hier und da ein kleines Dörfchen oder sogar schon mal ein winziges Städtchen.

Features des Programmes:

Komplexes Strategiespiel, verschiedene Actionsequenzen, viel Musik, Digisounds, stimmungsvolle Grafiken & Animationen, benutzerfreundliche Windowtechnik, Steuerung komplett per Joystick, Ramdisk-Unterstützung, abspeicherbarer Spielstand. So nun fackeln Sie nicht mehr lange, kaufen Sie sich das Spiel ADALMAR, und stürzen Sie sich in die Tiefen des Mittelalters, um Ritter zu werden.



Best.-Nr. AT 317 DM 16,90

Lieber Atari-Freund,

zunächst möchte ich bei Ihnen bedanken, daß Sie uns und dem ATARI magazin im 2. Halbjahr 1997 mit Ihrer Verlängerung die Treue halten.

Die Verlängerung ist soweit abgeschlossen. Wie gewohnt gab es wieder einige User, die sich bisher noch nicht gemeldet haben. Aber im großen und ganzen kann man noch zufrieden sein, und vielleicht meldet sich ja der eine oder andere noch.

Ich schreibe zu jeder Verlängerung auch User an, die früher einmal Abonnenten waren und versuche, diese wieder für das ATARI magazin zu gewinnen. Leider ist dabei die Anzahl (3 bis 4) der User, die wieder dazukommen, doch sehr gering.

Unterstützen Sie unsere Arbeit

Daher habe ich eine große Bitte an Sie. Falls Sie aktive Atarianer kennen, die noch nicht unser Magazin abonniert haben, sprechen Sie diese darauf an, ob sie Interesse daran hätten unserer kleinen Atarigemeinde beizutreten.

Ansonsten können auch Sie uns natürlich wieder mit einigen Bestellungen finanziell helfen. Besonders mit einem Abo vom PD-MAG und SYZYGY würden Sie unsere Arbeit tatkräftig unterstützen.

So, nun möchte ich Sie aber nicht mehr länger aufhalten, damit Sie in aller Ruhe das neue ATARI magazin durchlesen können.

Ich wünsche Ihnen noch eine schöne Sommerzeit und verbleibe bis zur nächsten Ausgabe

mit freundlichen Grüßen

Werner Rätz

Euer Werner Rätz

P.S.: Beteiligen Sie sich aktiv am ATARI magazin.

INHALT

Einsendeschluß für Kleinanzeigen und für das Preisausschreiben ist der 5. August.

Beachten Sie bitte die Seiten

Geburtstagsblatt - Seite 17

Sonderposten - Seite 22

Sommerpaket - Seite 23

PD-MAG/Syzygy - Seite 40



An alle Spiele-Freaks

Wir suchen für unseren Games Guide jede Menge Tips. Haben Sie einen Lösungsweg zu einem Spiel oder wissen Sie Tricks zu Games, dann nichts wie ran. Jeder Hinweis zu einem Game kann für andere User nützlich sein.

Kennwort: Games Guide

Wenn Sie also aktiv bei Games Guide mitmachen wollen, schicken Sie Ihren Tip unter dem Kennwort Games Guide an:

Power per Post, PF 1640
75006 Bretten

Aktive Teilnahme an Games Guide - Bonus-Gutschein-Verlosung

Machen auch Sie aktiv mit!!!

Der Games Guide kann nur so gut sein, wie er von Ihnen gestaltet wird.

Aus diesem Grund verlosen wir unter den Einsendern (Kennwort Games Guide) 10 Gutscheine im Wert von 5,- DM

Hallo Spielefreaks!

Schon wieder ist es Zeit für den Games Guide hier im Atari-magazin.

Wie immer beteilige ich mich mit einer diesmal recht großen Anzahl Freezerpokes und einigen allgemeinen Tips!

Pyramidos

Im ersten Zwischenspiel nur die Pfähle in den geraden Gängen berühren.

River Raid

Je langsamer man die Tanksäulen anfliegt, desto mehr Sprit gibt es.

Star Flite

Benutzt in Kämpfen lieber die Phaser und hebt die Torpedos für Notfälle auf.

Beach Head II

Wenn Ihr die feindliche Flotte in der Nähe Ihrer Ankerbucht angreift, braucht ihr nicht durch die Torpedohöhle.

Noch ein Tip zu **Rescue on Fractalus**: Die 5 leuchtenden Punkte unter dem Sichtfenster zeigen die Gefahrensituation an. Leuchten alle Punkte ist eine feindliche Waffe auf Euch eingerichtet und feuerbereit.

Freezerpokes:

PINHEAD

$00B2,X LEBEN

PITFALL I

$98- SCORE

$9E- TIME

PLOTS

$248C,X STEINE 1

$2490,X STEINE 2

POGOTRON

$0BFB,X LEBEN

QUASIMODO

$4D0E,X LEBEN

ROCKFORD

$00A5,X LEBEN MAX 63

RUFFN REDDY

$0860,X LEBEN

$08AF,01 UNSTERBL.

THE GOONIES

$112C,X LEBEN MAX 80

THE LAST V8

$134F BIS 1351 MIT EA FUELLEN

TWILIGHT WORLD

$BA5C,X LEBEN

UP'n DOWN

$064F,X LEBEN

YOGIES GREAT ESC.

$5965,AD UND $5970,AD UE. ZEIT

$0B42,X LEBEN

ZAUBERBALL

$60CB,X LEBEN

ZONE X

$059E,FF ZEIT

$059A,FF UE. LEBEN

3D PAC+

$0633,X LEBEN

Oxigene

Lives$86

Pac Man

Lives $c2

Ollies Follies

Lives$ 2e04 ,$3680

Mr. Do.

0698,x Lives

So, das sollte Euch bei einigen Games schon weiterbringen.

Sascha Röber

Alley Cat

Lives $2a5

Air Rescue

Lives $6a2

Airwolf

Lives $6ff

Astrochase

Lives $5a11

Beamrider

Lives $c09

Centipede

Lives $da

Cohens Towers

Lives $df

Encounter

Lives $2b13

Frederik Holst

CYTADELA

Levelcodes:

1:-----	11:DREAD	21:TIGER
2:SPACE	12:BLAST	22:VIDEO
3:CLOUD	13:SWORD	23:HYDRA
4:ALPHA	14:CYBER	24:EARTH
5:KAPPA	15:RINGS	25:TOUGH
6:IMAGE	16:PLUTO	26:*END*
7:SUPER	17:GENIE	
8:PANIC	18:STORM	
9:MAGIC	19:SOLOR	
10:ZEBRA	20:TRITT	

END = Das Endlevel besitzt keinen Code. Um dieses Level spielen zu dürfen muß Level 25 geschafft werden (dafür gibts im Endlevel unendlich Leben).

Alle Levels sind spielbar, wenn es auch manchmal gar nicht danach aussieht! Ein paar Levels hätten's mehr sein dürfen, aber für Denkspielfreunde zu empfehlen!

Viel Spaß beim grübeln!

Markus Dangel

AMNESIA

ist ein Memory-Spiel, das sich durch einige Besonderheiten von herkömmlichen Spielen dieser Art hervorhebt. An Stelle von Spielkarten oder Symbolen werden Icons verwendet, die sich sogar teilweise drehen, blinken oder Bewegungen ausführen.

Man muß immer drei gleiche Icons hintereinander aufdecken, dann bleiben sie stehen. Die Reihenfolge der Iconengruppe ist dabei unbedeutend. Im Idealfall kommt man sogar mit 12 Zügen aus.

Im Hintergrund wird eine tolle Musik gespielt, die aber nach einiger Spielzeit etwas störend wirkt. Sie ist leider nicht abschaltbar. Aber nicht so schlimm, denn man kann ja das Lautstärkepoti auf 0 drehen.

Viel unangenehmer ist, daß man nach jedem OUT OF TIME beim Screen 1 wieder neu anfangen muß. Codewörter die man nach jedem erreichten Screen bekommt, mit denen man zu Beginn des Spiels alle schon bekannten Screens überspringen kann oder die Möglichkeit einen Spielstand abzuspeichern, gibt es nicht. Schade, das würde noch mehr Anreitz bieten sich lange Zeit mit AMNESIA zu befassen.

AMNESIA befindet sich auf dem PD-MAG 1/97, Disk. A, Seite 2. Aber nicht vergessen zuvor das File TUNEPLAY.OBJ vom PD-MAG 2/97, Disk. A, Seite 2 auf o.g. Diskettenseite zu kopieren, sonst läuft garnichts!

Hier nun die Lösung der ersten 4 Screens. Gleiche Zahlen bedeuten gleiche Icons.



Screen 1

Silberne Icons

1	6	5	9	10	4
2	11	3	8	6	1
9	10	12	7	3	9
2	5	3	12	5	4
11	8	7	4	12	6
1	2	7	11	8	10

Screen 2

Goldene Icons

10	11	12	7	10	8
4	6	8	2	9	3
7	1	2	11	1	5
12	9	4	10	1	6
8	12	4	2	5	9
3	6	3	7	11	5

Screen 3

Rote Icons

4	5	2	7	10	1
3	6	1	11	12	9
7	8	9	1	2	5
8	3	4	12	5	11
6	7	9	2	10	11
10	6	12	3	8	4

Screen 4

Rote Icons

6	5	9	10	2	3
8	6	1	9	12	7
4	8	3	9	1	2
5	3	12	l0	5	4
11	8	7	11	4	12
6	1	2	7	11	10

Viel Spaß bei weiteren Screens wünscht

Gerd Glaß

Spielereien mit 87

Die Speicherstelle 87 im ATARI läßt sich für einige nette Grafikspielereien verwenden. Normalerweise enthält sie den Wert des aktuellen Grafikmodus. Zum einen läßt sich dieser also damit abfragen, zum anderen ist es aber auch möglich, das OS damit ein wenig auszutricksen, wenn es um das Zeichnen in den Grafikstufen geht. Auf diese Weise lassen sich sehr einfach gepunktete Linien malen:

```
10 GRAPHICS 8
20 COLOR 1
30 DRAWTO 100,100
```

Bis hierhin ist alles normal, eine normale weiße Linie wird zu den Koordinaten 100,100 gezeichnet. Nun zurück zum Ursprung:

```
40 PLOT 0,0
50 POKE 87,7
60 DRAWTO 100,100
```

Eigentlich sollte man meinen, daß nun die gleiche Linie noch einmal gezeichnet werden würde. Dies ist aber nicht der Fall, sondern die Linie ist doppelt so weit vom linken Rand entfernt wie die erste und weist eine Punktierung auf!

Wie kommt das ?

Da der Grafikbildschirm in GRAHPICS 7 nur 160 Pixel breit ist, wird auch für die Berechnung des DRAWTO diese Breite angenommen, da wir diese Grafikstufe in Zeile 50 angegeben haben. Im Verhältnis muß also die zweite Linie weiter am rechten Rand sein, als beim ersten und zwar 2:1. Etwas Berechnung ist aber dennoch nötig, denn ein DRAWTO 200,100, das in GRAPHICS 8 ohne Probleme funktioniert, bringt nach dem POKE 87,7 den ERROR-141, Cursor out of range.

Frederik Holst.

Knobeleien - Rätzeleien

Teil 12

Hmmm... Verkehrte Welt? Im Winter, wo man draußen nicht viel machen kann, herrschte Ebbe in meinem E-Mail Fach, was Lösungsvorschläge zu den Rätzeleien betraf. Aus dem Fernen Südostasien zurück, durfte ich jedoch zwei Lösungen zum letzten Rätzel finden und von Florian Baumann sogar noch ein weiteres Rätzel, das ich Euch im Anschluß vorstellen möchte. Und das bei dem jetzigen schönen Wetter hier?!

Vielen Dank also an Alexander Blacha und Florian Baumann. Alexander schrieb noch, daß die Zeit immer etwas zu kurz sei, auf die Rätzeleien einzugehen. Das stimmt und so bin ich am Verhandeln mit Meister Rätz, ob wir den Redaktionsschluß für die Rätzelecke nicht noch etwas nach hinten ziehen können. Nichtsdestotrotz beweist die diesmalige Ausgabe aber, daß es auch so geht.

Also hier erstmal die beiden Lösungen:

Betrachten wir die ersten Elemente der Fibonacci-Folge, um auf eine sinnvolle Rechenvorschrift zu schließen.

1 1 2 3 5 8 13 21 34 ...

Es fällt sofort auf, daß jedes Folgenelement die Summe seiner beiden Vorgänger ist, z.B. ist 2=1+1, 3=1+2, 5=2+3 usw. Mit einem kleinen BASIC-Programm läßt sich so schnell der Wert des *n*.ten Elements der Fibonacci-Folge berechnen:

```
10 INPUT "n>",N
20 FIB1=1:FIB2=1
30 IF N<2 THEN ? 1: GOTO 100
40 FOR I=1 TO N-2
50 FIB3=FIB1+FIB2
60 FIB1=FIB2
70 FIB2=FIB3
80 NEXT I
90 ? FIB3
100 END
```

Es gibt aber tatsächlich eine konkrete Formel, mit der man das *n*.te Element der Fibonacci-Folge berechnen kann, nämlich

$$\text{fibo}(n) := \frac{1}{\sqrt{5}}\left[\left(\frac{1+\sqrt{5}}{2}\right)^n - \left(\frac{1-\sqrt{5}}{2}\right)^n\right]$$

wobei fibo(0)=0 gilt. Diese Formel sowie die Herleitung findet man in der Literatur.

Mit einem Taschenrechner erhält man das Ergebnis fibo(12)=144.

Einiges über Fibonacci-Folgen

Tatsächlich gibt es nicht nur eine *Fibonacci-Folge*, sondern unendlich viele davon. Jede Folge, welche die Rekursionsvorschrift

$$a_{n+2} = a_{n+1} + a_n$$

erfüllt, wobei die Folgenelemente a_1 und a_2 fest vorgegeben sind, nennt man eine F. -Folge, die von Frederik zitierte ist nur die bekannteste davon. Betrachtet man die Menge aller F.-Folgen, so kann man einige interessante Eigenschaften feststellen. So ist z.B. (0 0 0 0 0 ....) ebenfalls eine F.-Folge, wie man leicht überlegen kann.

Addiert man zwei F.-Folgen gliedweise, so erhält man wieder eine F.-Folge, z.B.

(1 1 2 3 5 ...) + (3 4 7 11 18 ...) = (4 5 9 14 23 ...)

Multipliziert man alle Elemente einer F.-Folge mit einem konstanten Faktor (einem *Skalar*), so erhält man ebenfalls wieder eine F.-Folge:

3*(1 1 2 3 5 ...) = (3 3 6 9 15 ...)

Diese beiden Verknüpfungen haben noch einige nette Eigenschaften, z.B. ist die Addition von F.-Folgen assoziativ und kommutativ, die Multiplikation eines Skalars mit einer Folge ist distributiv zur Addition. Zusammen mit diesen und einigen weiteren Eigenschaften bilden sie einen *Vektorraum*.

Fibonacci-Folgen lassen sich auch für negative Zahlen finden oder sogar auf ganz anderen mathematischen Objekte wie z.B. Matrizen oder linearen Funktionen definieren, aber das nur nebenbei.

Florian Baumann

Hallo Frederik,

zunächst möchte ich Dir sagen, daß mir die Serie Knobeleien - Rätzeleien wirklich gut gefällt, allerdings fehlt mir meistens die Zeit, darauf zu antworten. Diesmal bin ich aber dazu gekommen und habe einen Beitrag zur letzten Aufgabe geschrieben.

Bei der durch das Kaninchenproblem veranschaulichten Zahlenfolge handelt es sich also um die Fibonacci-Folge. Ein Glied der Folge ergibt sich aus der Summe der beiden Vorgänger. Die ersten beiden müssen also vorgegeben sein. Die rekursive Bildungsvorschrift lautet somit:

$$y_0=0,\ y_1=1,\ y_{n+2}=y_{n+1}+y_n$$

Damit ist es nun recht einfach, das zwölfte Glied auszurechnen, da in der Aufgabenstellung bereits die ersten neun Elemente genannt wurden. Die Lösung kann man nun im Kopf ausrechnen: im zwölften Monat sind 144 Kaninchen vorhanden.

Wenn man nun aber wissen möchte, wieviel Kaninchen zum Beispiel nach Ende des zweiten Jahres existieren, ist dieser Weg schon etwas schwierig. Deshalb ist die Anwendung einer expliziten Bildungsvorschrift sinnvoll, mit der man sofort ein beliebiges Element einer Zahlenfolge bestimmen kann, ohne alle Vorgänger kennen zu müssen.

Bei der Fibonacci-Folge handelt es sich um eine sogenannte Differenzengleichung 2. Ordnung. Wenn man diese löst, wofür ca. ½ A4-Seite benötigt wird, erhält man folgende explizite Bildungsvorschrift:

siehe Formel bei der Lösung von Florian Baumann.

Setzt man hier für $n = 12$ ein, gelangt man ebenfalls zu dem Ergebnis 144.

Nach 4 Jahren (n=48) würden übrigens 4.807.526.976 Kaninchen existieren.

Ich bin gerade dabei, ein kleines Nimm-Spiel zu schreiben, das die Fibonacci-Zahlen verwendet. Allerdings habe ich es auf dem PC mit Hilfe des XF25 geschrieben. Wenn es mir nun noch gelingt, das Programm irgendwie als Textfile abzuspeichern, kann ich es Dir zur Veröffentlichung schicken. (Zur Zeit suche ich noch nach einem Programm, mit dem ich Files aus dem XFD-Format wieder extrahieren kann.)

Viele Grüße und weiterhin Erfolg bei der Rubrik Rätzeleien wünscht

Alexander Blacha

Das neue Rätzel

Wie schon geschrieben stammt das neue Rätzel von Florian Baumann:

Es geht um eine Teilmenge der Primzahlen, die sogenannten Mirpzahlen. Eine Primzahl ist dann eine Mirpzahl, wenn sie von hinten nach vorne gelesen wieder ein Primzahl ist. Beispiele: 13 ist prim, 31 ist prim, also sind 13 und 31 auch (dezimale) Mirpzahlen. Gesucht ist nun ein Programm, das zuerst ermittelt, ob eine Zahl eine Primzahl ist und wenn dies der Fall ist, prüft, ob diese Zahl auch eine Mirp-Zahl ist.

Dazu noch zwei kleine Erweiterungen, wer will, kann diese ja auch implementieren:

1. Palindrom-Mirpzahlen, also Zahlen, die von vorne und hinten notiert gleich sind.

2. Nonrep-Mirpzahlen, das sind Zahlen, in denen keine Ziffer doppelt vorkommen. Logischerweise ist die Menge der Nonrep-Mirpzahlen endlich, da sich spätestens bei 11 Ziffern eine Ziffer wiederholen muß.

Ich bin gespannt, ob die Resonanz diesmal wieder so "gewaltig" ist ;) !

Frederik Holst

P.S.: Einsendeschluß ist der 4. August 1997

Kommunikationsecke

Leser fragen - Leser antworten - Leserbriefe

IRC-Channel atari8

Tja, leider war die Resonanz auf meinen Vorschlag, einen Chat-Kanal im IRC für den kleinen ATARI einzurichten etwas mager. Nur Thorsten Helbing hatte sich per E-Mail bei mir gemeldet. Er meinte, daß der Termin am Sonntag abend etwas schlecht wäre, da viele wohl auch den Zugang über das Rechenzentrum verwenden würden.

Da gibt es nun einen kleinen Konflikt: Aus eigener Erfahrung weiß ich, daß solche Chat-Sitzungen sehr schnell sehr lange dauern können, was dann durch die nette Preispolitik der Telekom dann auch sehr teuer werden kann. Deswegen war mein Vorschlag ein Termin nach 21:00 Uhr. Auf der anderen Seite greift Thorstens Argument natürlich auch.

Mein Vorschlag ist nun, daß sich einfach alle interessierten per E-Mail bei mir melden und mir alle Termine in der Woche nennen, zu denen sie Lust und Zeit hätten, zum Chat-Stammtisch zu kommen. Ich werde dann versuchen einen Termin zu finden. Außerdem werde ich diesen Vorschlag in den ATARI-8-Bit Brettern des Z-Netzes veröffentlichen. Mal sehen, was dabei herauskommt.

Frederik Holst.

"10 Gründe"

Mit Interesse habe ich in der letzten Ausgabe die "10 Punkte" von Thorsten Helbing gelesen. Ich war aber doch etwas erstaunt, daß einige Punkte doch recht naiv aufgestellt worden sind.

Ich meine das jetzt nicht persönlich, da ich auch lange Zeit dem ATARI sehr stark die Treue gehalten habe und viele Vorzüge die Thorsten auch aufzählt voll unterstützen kann. Doch würde ich nicht mehr den Versuch machen, den XL mit dem PC zu vergleichen.

Dies hat etwas den Anschein der damaligen Rechnerkriege zwischen Commodore mit dem 64er und dem Rest der Welt, wobei es damals wenigstens technisch gleichwertige Konkurrenten waren. Ich will auch gar nicht auf die einzelnen Punkte eingehen, die ich im Detail vielleicht anders sehe, als Thorsten, aber ich möchte doch meine etwas andere Sicht darstellen:

Ich benutze den ATARI in seiner ursprünglichen Form, d.h. Fernseher, Floppy, ATARI, Drucker usw. schon seit mehreren Jahren nicht mehr. Seit dem Erscheinen der Emulatoren Crossformer und besonders xl-it! (von dem es inzwischen die Version 0.20 mit vielen Verbesserungen gibt), ist es für mich einfach komfortabler, mit diesen Emulatoren auf dem PC zu arbeiten, als den alten Maschinenpark herauszukramen, auch wenn nicht alle Sachen so 100%ig laufen, wie auf dem "Original".

Ich denke, es ist der falsche Weg, den Leuten zu erzählen, warum sie den XL gerade dem PC vorziehen sollen, wenn diese Gründe zum Großteil darauf basieren, daß der PC durch eine größere Funktionsvielfalt eine längere Ladezeit hat, als der XL, oder man einen XL nicht aufrüsten muß, einen PC hingegen schon. Auch hier gilt die Devise: Niemand muß einen PC aufrüsten, wenn er mit der Leistung zufrieden ist. Aber in Zeiten, wo Internet und World Wide Web in aller Munde ist, zu sagen: Nehmt lieber den XL, ist, wie gesagt, etwas naiv.

Warum benutze ich den XL noch? Warum lese ich noch das ATARI-magazin? Eher nicht wegen einer der 10 Punkte, sondern, weil ich sehr viele Erinnerungen damit verbinde, weil es Spiele gibt, die einfach Klassiker sind und weil es Spaß macht, mal schnell in Assembler etwas zu programmieren (Huch, das waren ja doch zwei Punkte von Thorsten ;)

Mein Fazit: Es sollte sich jeder selber überlegen, warum er seinen XL benutzt. Ich bin sicher, daß jeder selbst seine unbestreitbaren Gründe hat, und das reicht aus, um die Gemeinschaft zusammenzuhalten.

Frederik Holst

Hallo Atari-Freunde!

Da bin ich (Sascha Röber) mal wieder und möchte meinen bescheidenen (medium-scharfen) Senf zu einigen Artikeln aus der letzten Ausgabe dazugeben! Kommen wir als erstes zum Brief von Stefan Krause, der vorschlag das Wirrwarr bei den Verlängerungen etwas zu entflechten. Ich bin hier ganz Deiner Meinung, Stefan!

Ein wenig sollte die Liste der Treueprogramme schon überarbeitet werden, denn ehrlich gesagt glaube ich kaum, das es noch Leute gibt die Fiji oder Alptraum noch nicht in Ihrer Sammlung stehen haben. Vielleicht sollte man einfach die ersten 20-30 Programme aus der Liste streichen und nur die neueren Sachen wie die in letzter Zeit zahlreich eingetroffenen KE-Games stehen lassen!

Auch bin ich der Meinung, daß Herr Rätz mal einen neuen Gesamtkatalog herausgeben sollte oder zumindest die Seite mit dem PPP-Komplettangebot aktualisieren sollte! Im Prinzip weiß nämlich kaum einer, wieviel wirklich gute Programme die einmal im Magazin vorgestellt wurden auch noch lieferbar sind!

Kommunikationsecke

Meine Meinung zum Thema andere Computer im Atari-magazin dürfte eigentlich allen Lesern bekannt sein, daher lasse ich hierzu nur ein knappes "NEIN" stehen !

Nun geht's weiter mit den 10 Gründen die heute noch für unseren kleinen Atari sprechen und auch hier muß ich Thorsten Helbing sagen, daß er genau ins Schwarze getroffen hat! Wenn ich mir den PC meines Onkels so ansehe und daran denke das er 3 Stunden gebraucht hat bis der Maustreiber richtig funktionierte kann ich mir ein Lächeln nicht verkneifen und gehe mit strahlender Miene zu meinem Atari, um noch ein wenig "Computerspaß" zu haben! Das ist der wirkliche Grund der für den Atari spricht! Jeder andere Computer macht nur Arbeit, ein Atari 8-Bit macht Spaß!

Tja, Spaß macht er halt, unser kleiner Atari, aber wenn man den Bericht über die geheimen Entwicklungen gelesen hat, dann fragt man sich doch, wieviel Spaß er wohl mit solcher Hardware machen würde?? Dies bleibt wohl immer eine unbeantwortete Frage, doch eines ist sicher, DER ATARI LEBT WEITER! So long, Sascha Röber

Ein Kommentar

zu Thorsten Helbings Artikel "10 gute Gründe, auch heute noch einen XL/XE zu benutzen" (AM Mai/Juni '97):

Ich finde es durchaus lobenswert und wichtig, die Leser des ATARI magazins daran zu erinnern, daß ihr ATARI-Computer auch heute noch ein innovatives und nützliches Stück Technik ist, allerdings bin ich mit der Art des Artikels von Herrn Helbing nicht ganz einverstanden!

Dazu muß ich zunächst erklären, daß man mich als PC-Fan bezeichnen könnte und ich Firmen wie Microsoft oder Intel eine gewisse Faszination und Bewunderung meinerseits nicht absprechen möchte.

Bevor jetzt ein entsetzter Aufschrei der Empörung durch die versammelte ATA-RI-Szene geht, sollte ich hinzufügen, daß auch ich das Hobby Computer mit Rechnern der Firma ATARI (einem 520ST und einem 800XE) begonnen habe und diese Systeme auch heute noch sehr schätze!

Im Allgemeinen reizen mich jedoch der technische Fortschritt und die dadurch entstehenden neuen Möglichkeiten und so ist die Umstellung auf einen PC nur eine Fra-ge der Zeit gewesen. Was mir bei Thorsten Helbings Artikel nun negativ auffiel, ist zum einen bereits in der Über-schrift verankert ("gute Gründe") und zum anderen finde ich die Art seiner Argumentation mehr als vage! Aber schauen wir uns die zehn - vermeintlich - guten Gründe doch einmal im Detail an:

1. Grund - Leichte Bedienbarkeit: Herr Helbing hat recht, wenn er sagt, daß typische PC-Probleme bei einem XL/XE-Rechner gar nicht erst auftauchen (z.B. Kompatibilitätsprobleme, Konfigurationsschwierigkeiten, etc.). Seine Begründung anhand des Monitorbeispiels ist jedoch - milde gesagt - einfach nur fadenscheinig.

Auch ein XL/XE braucht notwendigenveise einen Monitor; jeder, der schon einmal versucht hat, am Fernseher einen Brief mit dem ATART zu schreiben, wird mir da zustimmen. Ein TV-Gerät kann einfach kein ausreichend kontrastreiches Bild liefern, um lange Texte ohne lästiges tränen der Augen erstellen zu können!

2. Grund - Schnelle Anwendbarkeit: Es ist völlig korrekt, daß der ATARI sehr schnell (in ca. funf Sekunden) einsatzbereit ist. Allerdings benutzt man in den seltensten Fällen BASIC für Arbeiten wie z.B. Briefe schreiben. Ein praktischeres Beispiel relativiert die hohe Hochfahrgeschwindigkeit des ATARI-Systems.

Dies ist kein Witz - macht mit !!

Jeder einzelne von Ihnen kann dazu beitragen, das ATARI magazin interessant zu gestalten.

1) Games Guide (Karten, Lösungswege)

2) Tips & Tricks

3) Kommunikationsecke (Beiträge, Grafiken)

4) Programmierwettbewerb

5) Kleinanzeigen

6) Was Ihnen sonst noch einfällt

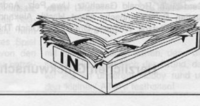
Denken Sie daran - das ATARI magazin ist Ihr Magazin, ohne Ihre Mitarbeit gäbe es gar keines.

Also ran an den Computer, wir erwarten Ihre Post!

Es grüßt

Werner Rätz

Werner Rätz



Kommunikationsecke

Laßt Euch nicht hängen, die Kommunikationsseiten stehen zu Eurer freien Verfügung!!! Schreibt einfach an das ATARI magazin!

Damit so richtig Leben ins ATARI magazin kommt!!!







Egal ob es sich um Fragen, Antworten, Urlaubsgrüße, Vorschläge, Kritiken, einer selbst erstellten Computergrafik oder andere interessante Dinge handelt, hier können Sie Ihrer Phantasie freien Lauf lassen!!!

Kennwort: Kommunikationsecke

Preisausschreiben

Lösung: 40 Jahre

Preisfrage: Welcher Spieler hat im Tennis 1997 in Wimbledon gewonnen?

Einsendeschluß ist der 5. August 1997

Die Gewinner des letzten Preisausschreibens!!!

Jeweils ein Gutschein in Höhe von 10,- DM geht diesmal an:

Gerd Glaß, Ronald Gaschütz, Uwe Pelz, Andreas Götze, Steffen Schneidenbach, Albert Hackl, Alexander Blacha, Andreas Rotzoll, Wolfgang Drauschke, Ulrich Thiele.

Herzlichen Glückwunsch

PREISE

Zu gewinnen gibt es:

1.-10. Preis

1 Gutschein in Höhe von 10,- DM

Füllen Sie einfach die beigelegte Postkarte aus

Kommunikation - ATARI magazin

Bis ich auf meinem ATARI 800XE die (komfortable) Textverarbeitung Superscript geladen hatte (übrigens mit der schnellen Floppy 2000), vergingen ca. 1,5 Minuten! Auf meinem PC benötige ich fur einen ähnlichen Vorgang (Word für WINDOWS 3.11) ca. 50 Sekunden! In der Praxis wartet man bei beiden Systemen also ähnlich lange, obwohl das ATARI-System auf Grund seines hohen Alters einiges an Bewunderung für die immer noch recht passable Geschwindigkeit verdient!

3. Grund - Schnelle Beherrschbarkeit: Es stimmt, daß man mit dem ATARI-BASIC schnell recht ansehnliche Programmierergebnisse erzielen kann, das ist ja auch der Sinn dieser Sprache! Allerdings geht das auf Kosten der Ge-schwindigkeit und der Überschaubarkeit komplexerer Programme (Stichwort: Spaghetti-Programmierung).



Bei steigenden Ansprüchen an seine Programme (Ich wollte beispielsweise einmal ein Textadventure entwerfen und wurde schnell vor einer ganze Menge von Problemen gestellt!) wechselt man sehr bald zu anderen Sprachen.

Die Frage der schnellen Beherrschbarkeit ist also eine Frage der richtigen Programmiersprache und nicht etwa des Computersystems (Auf einem PC kann man mit Turbo Pascal unter DOS nach kurzer Zeit entsprechende Ergebnisse erzielen!).

4. Grund - Keine Speicherplatzprobleme: Das ist einer der wenigen Punkte, denen ich zu einem großen Anteil zustimme! Einziger Kommentar: Wenn man sich nur auf das WIRCKLICH NOTWENDIGE konzentrieren würde, würde man seine Briefe immer noch mittels einer Schreibmaschine schreiben, die ebenfalls über alle wichtigen Funktionen verfügt!

5. Grund - Spielwitz von Anfang an: Dieser Punkt trieft geradezu vor Nostalgie, ist so standhaft wie ein Kartenhäuschen und beinhaltet zusätzlich noch schlichte Fehlinformationen! Ein ATARI-Spiel ist einfach einzurichten - keine Frage! Außerdem ist es auch sehr preiswert (altersbedingt, wie bei jedem Produkt)!

Aber die Kritik an PC-Spielen hat einfach einen falschen Ansatz: Ein teurer Joystick ist keineswegs notwendig, denn meistens werden Maus und Tastatur mehr als ausreichend unterstützt (auch bei Actionspielen und Flugsimulationen). Ich weiß ja nicht wo Herr Helbing seine PC-Spiele kauft (wenn er denn welche kauft), aber „mindestens 90,- bis 100,- DM" ist unrealistisch. Für ein neues Spiel zahlt man bei einem seriösen Versand höchstens 70,- DM bis 80,- DM.

Keiner schreibt es einem vor, daß man ein Spiel sofort am ersten Tage der Veröffentlichung kaufen muß, vier bis sechs Wochen nach Erscheinen reichen völlig (und die Preise fallen schnell)! Außerdem muß man alte Spiele nicht unter WINDOWS spielen (auch in WIN 95 gibt es einen DOS-Modus), so daß man Problemen aus dem Weg gehen kann! Und selbstverständlich benötigt man ein CD-ROM-Laufwerk (heute bei jedem neuen PC bereits dabei), denn das nennt man Fortschritt in unser Datenträgertechnologie!

Man muß eine längere Vorschau über sich ergehen lassen? Dieses Argument ist der Gipfel! Erstens sind viele Intros sehr unterhaltsam und grafisch äußerst aufwendig und zweitens kann man jede Vorschau durch einen einfachen Tastendruck (meistens Esc) abbrechen... Ein guter Kritikansatz wäre gewesen, die 'Unfertigkeit' heutiger PC-Spiele zu erwähnen. Man wird oft gezwungen ein teures Spiel erst durch allerlei Patches von den gröbsten Programmfehlern zu befreien...

6. Grund - Leichte Programmierbarkeit: Ähnelt sehr dem dritten Punkt und ist meiner Meinung nach eher ein Programmiersprachen-Problem als eine Frage der Computerplattform!

7. Grund - Kein ständiger Anpassungszwang: Ich glaube, wenn es die Firma ATARI noch geben würde, wäre ein ähnlicher Anpassungszwang vorhanden! Dieses Argument ist zwar eines der wenigen, in denen das Wort 'PC' nicht vorkommt, allerdings ist es sehr weit hergeholt...

8. Grund - Steigerungsmöglichkeiten: Das ist der einzige Punkt, in dem ich Thorsten Helbing vorbehaltlos zustimmen kann!

9. Grund - Zuverlässigkeit der Hardware: Oh, oh! Wo kaufen sie ihre Computerhardware, Herr Helbing? Beim Teppichhändler? Ich verfüge durchweg über Hardware der unteren Mittelklasse von namhaften Herstellern (NEC, Intel, DAEWOO, etc.), die ich zu angemessenen Preisen erworben habe (inklusive Garantie!) und hatte bisher (ca. drei Jahre) keinerlei Probleme!

Es ist logisch, daß an einem so komplexen System wie einem Computer hin und wieder Mängel auftreten können, das ist aber keineswegs ein typisches PC-Problem!

10. Grund - Kultwert: Stimmt! Die Rechner der XL/XE-Baureihe sind Kult pur! Warum erwähnen Sie nur wieder den PC? Allein dieser Punkt (Nein, gemeint ist nicht der PC!) läßt mich die vielen Unstimmigkeiten in Herrn Helbings Artikel mit milderen Augen sehen, denn dieser Kult ist schließlich der Grund, daß wir alle an unserem Hobby rund um den 'kleinen' ATARI festhalten!



Kommunikation - Leserbriefe

Abschließend möchte ich sagen, daß ich mir bewußt bin, daß ich mit diesem Beitrag vielleicht einigen Leuten auf die Füße getreten bin und hoffe dadurch neues Potential in einer interessanten, sachlichen Diskussion zu wecken!

Ich beschäftige mich immer noch mit meinem XE-Computer (bin auch ABBUC-Mitglied und AM-Leser) und habe nichts gegen dieses System, allerdings frage ich mich oft, warum man verschiedene Computerkonzepte immer wieder gegeneinander ausspielen muß? Kann es keine friedliche Koexistenz geben?

So verbleibe ich mit ATARIanischen Grüßen Sebastian Wodarski (eMail: Wodarski@t-online. de)

Sehr geehrter Herr Rätz,

vielen Dank, daß Sie mich bei der Zusendung von Abo-Bestellkarten für das Atari magazin und den diversen Diskettenmagazinen immer noch berücksichtigen.

Doch leider muß ich Ihnen mitteilen, daß ich letzen Monat nach vielen vielen Jahren meine ATARI-Computeranlage nun endgültig abgebaut habe. Es hat mir zwar ein wenig leid getan, doch ich habe im letzten Jahr berufsbedingt nicht mehr die Zeit gehabt, meinen ATARI anzumachen und irgendwelche Anwendungen zu nutzen, geschweige denn selbst zu programmieren.

Ich möchte Ihnen jetzt danken, daß Sie über einen so langen Zeitraum immer wieder die ATARI-Fahne hochgehalten haben und es geschafft haben, mit Ihrem ATARI-Magazin die kleine aber stolze Familie der Atarianer zusammenzuhalten.

Die ATARI-Zeit ist für mich vorbei, aber ich denke und hoffe für Sie und die übrigen Atarianer noch lange nicht. Da ich meine ATARIs jetzt nicht einfach wegwerfen will, habe ich gedacht, daß Sie vielleicht im nächsten ATARI magazin mal nachfragen könnten, ob denn vielleicht irgendjemand Interesse daran hat, meine komplette Anlage plus Software plus diverse Lektüre zu kaufen.

Eine komplette Auflistung der einzelnen Sachen habe ich dem Schreiben beigefügt. Über den Preis kann dann geredet werden, wenn grundsätzlich das Interesse besteht. Das einzige Problem wäre nur der Transport, weil es sich um zwei vollgepackte mittelgroße Kartons handelt, wobei der Versand per Post oder Paketdienst wohl verdammt teuer wäre.

Hierzu müßte man sich was einfallen lassen. Aber zu jedem Problem kann man auch eine Lösung finden, wenn man nur will.

Ich weiß, daß Eure Anzeigen eigentlich kostenlos sind, da ich aber jetzt seit über einem Jahr das ATARI magazin nicht mehr bezogen habe, habe ich mal 20,00 DM als Kostenbeitrag beigelegt.

So, jetzt wünsche ich Euch noch weiterhin viel Erfolg mit dem ATARI magazin, und daß Ihr noch lange eine "Familie" bleibt.

Mit freundlichem Gruß

Thomas Herscheid

Hier nun die Liste von Thomas Herscheid

Hardware:

1x 800 XL + Netzteil + TV-Anschlußkabel + Bedienungsanleitung, 1x 130 XE + Netzteil + TV-Anschlußkabel + Bedienungsanleitung, 1x 1029 + Datenkabel (Netzteil eingebaut) + Bedienungsanleitung, 1x 1010 + Netzteil + Datenkabel + Bedienungsanleitung, 2x 1050 + Netzteil + Datenkabel + Bedienungsanleitung, 1x Akkustikkoppler dataphon s21d (300 bit/s) + Datenkabel + Bedienungsanleitung, 3x Joystick, 1x Multi-Funktions-Joystick (eingebaute Paddles), 1x Original ATARI-Maus

Software:

Kyan Pascal (+ P-Code-Package), Turbo-Basic, Quick, Masic, Atmas II (+ Toolbox), fig-Forth, Grafik-Forth, Monitor XL, The Print Shop (+ Tricky Print für ATARI 1029), Teleterm XL, SAM, Waseo Publisher, Dynatos, Sourcegen, Desktop Atari, Print Universal 1029, GTIA Magic, Soundmachine, Design Master, FiPlus, Vidig Paint, Mega Font Texter, Videofilmverwaltung, Quick Magazin 1 -15, Diskline 17-37, PD 2, 4, 13, 21, 25, 27, 28, 32, 34, 55, 63, 66, 76, 89 A+B+C, 102 B, 106, 124, 125, 130, 143, 144, 184, 201, 216, 220, 228, 239, 252, 266, 274, 277, DOS 1 / DOS 2 / DOS 2.5 / DOS 3 / DOS 4 / DOS XL / MYDOS

Bücher:

Data Becker "Das Basic Trainingsbuch zu Atari 600XL/800XL", Data Becker "Das Schulbuch zu Atari 600XL/800XL", Data Becker "Adventures und wie man sie auf dem Atari 600XL/800XL programmiert", Data Becker "Strategiespiele und wie man sie auf dem Atari 600XL/800XL programmiert", Data Becker "Peeks & Pokes zu Atari 600XL/800XL", Data Becker "Atari 600XL/800XL Intern", Data Becker "Atari XE/XL Tips & Tricks", Happy Computer "1. Atari Sonderheft", Happy Computer "2. Atari Sonderheft", Chip Special "The best of Atari XL/XE", "Atari Basic - Faster and Better", "Grundkurs in Pascal" Band 1 + 2, "Das Assemblerbuch", "Hackerbook for your Atari-Computer", diverse Bücher zur Programmiersprache Forth.

Bei Interesse nehmt bitte mit mir Kontakt auf:

Thomas S. Herscheid, Odenthaler Str. 179, 51467 Bergisch Gladbach, Telefon: 02202/932417, Telefax: 02202/932418.

Kommunikationsecke - ATARI magazin

Bern, den 12.5.1997

Hallo PPP-Team!

Und wieder einmal ist die Verlängerung fällig: bleibt nur festzustellen, daß die Zeit wieder sehr schnell vergangen ist. Aber das wissen wir alle, denn wir werden auch immer älter (mich würde mal interessieren, wie alt so der Durchschnittsleser des AM ist. Ich bin (auch) schon ein Vierteljahrhundert alt ;-)). Natürlich bin ich auch dieses mal wieder dabei, und wie schon in den Vergangenen Jahren bekommt Ihr die 157,- DM via Postanweisung.

Zuerst noch ein paar Zeilen über die letzten Leserbriefe und die Zukunft des Magazins. Daß ich und auch andere Leser ganz sicher nicht das Ende des 8 Bit Atari wollen, sollte eigentlich allen klar sein. Ich bin immer noch ein großer Atari Fan und werde es auch immer bleiben. Sonst hätte ich meinen Atari Pin, den ich immer auf meiner linken Brust trage schon lange in den Müll geworfen.

Atari war und ist nun einmal ein Teil unseres Leben und er hat (bei mir auf jeden Fall) bei vielen eine wichtige Rolle gespielt, als es darum ging, die eigene Zukunft aufzubauen. Ohne Atari hätte ich wohl nie Informatik und Mikroelektronik studiert, sondern würde wohl irgendwo die Sternen beobachten oder im Felde mit einer grünen Uniform und ein paar Streifen herumgurken...



Man darf aber auch nicht die Augen vor der Wahrheit verschließen. Atari gibt es nun mal nicht mehr (JTS ist wohl kaum Atari). Die echten Atari Fans werden auch immer weniger. Daß sich die Welt weiter dreht ist auch klar. Ich finde daher, daß ein "gesunder" Blick über den großen Teich nur Positiv sein kann. Warum nicht auch einmal was allgemeines über die PC Welt schreiben? Prozessor Power kann durchaus bei bestimmten Anwendungen wichtig sein. Und im Übrigen gibt es nicht nur Intel, es gibt auch AMD, Cyrix, Linux u.s.w..

Heute begegnet man leider überall diesen "doofen" "Bigtowern". Was darüber zu wissen schadet ganz sicher nicht.

Auch im breiten Atari Bereich tut sich immer wieder etwas. So kommen z.B. gerade wieder neue Spiele für den Jaguar und das Lynx heraus.



Nach dem "Bla Bla" nun ein paar konkrete Vorschläge:

1. 2 Seiten allgemeine "PC World" Informationen. Berichte über neue Prozessoren, neue (alte) Entwicklungen u.s.w.. Durchaus auch Berichte über Probleme aus der Intel Welt.

2. 2 Seiten Atari Special. Informationen über Atari außerhalb der 8 Bitter. Wie wäre es einmal mit einem Special über den Jaguar. Auch ein Oldie Rückblick über das VCS2600 wäre ganz interessant.

3. Eine Atari 8 Bit Oldie-Ecke würde ich sehr begrüßen. Berichte über "Vaporware" längst vergessen Meilensteine der Atari Geschichte u.s.w. würden das Magazin auch aufpeppen.

Ein Titel wie "Weißt du noch?" würde das Thema auf den Punkt bringen.

4. Berichte über neue/alte erhältliche Hardware. Wie kann ich aus meinem 8 Bit eine Super Maschine bauen.

5. Konkrete Berichte über Emulatoren. Was taugen sie wirklich.

6. Internet News sind immer zu begrüßen. Wie wäre es mit einem Test über eine Atari 8 Bit WWW-Seite.

7. Workshops sind immer gut. Ich könnte noch lange so weiter schreiben, aber ich denke es reicht. Ein paar Kritikpunkte möchte ich aber auch noch loswerden. Ich denke, daß folgende Teile des AM meiner Meinung nach gestrichen werden könnten.

Da wäre die Games Guide. Ich denke, die braucht man wirklich nicht mehr. Eine Übersetzung einer polnischer Anleitung ist wiederum sicher sinnvoll. Weiterhin: wer braucht Tests über die alten Diskmags wie PDMAG und Co. Es reicht, wenn man kurz den Inhalt der neuesten Version angibt. Die Personen, die diese Tests schreiben, könnten durchaus was besseres schreiben.

Ich möchte nun zum Schluß kommen. Ich wäre sofort bereit, zu einem der obengenannten Themen etwas dem Magazin beizuliefern und ich denke, es ist sicher sehr sinnvoll, wenn möglichst viele Leser auch mitmachen würden. Kritisieren ist eins, etwas unternehmen was anderes.

ATARI magazin - Leserbriefe - Informationen

Ich denke auch, daß sich die Mitarbeit vor allem auf das AM konzentrieren sollte, denn das AM ist nun mal das "Main product". Man sollte die Tatsache nicht unterschätzen, daß ein Magazin immer gelesen werden kann, ein Diskmag aber nur, wenn man sich die Mühe macht, die Floppy anzuwerfen...

Auch finde ich, wie schon im letzen AM bemerkt, daß sich das AM und der ABBUC durchaus einmal zusammensetzen sollten. Man verfolgt schließlich das gleiche Ziel, und bekanntlich gilt:

"Zusammen sind wir stark".

In diesem Sinne und erst recht mit einem Atari forever!

Sacha Hofer (hofer@iam.unibe.ch oder SHofer@ compuserve.com)

Hallo liebe Leser,

Ich verfolge mit Interesse die zunehmende Diskussion der Leser in der Kommunikationsecke. Immer wieder gibt es Beiträge dazu, ob im ATARI-Magazin (AM) auch über andere Computer berichtet werden soll. Ich meine dazu:

Das AM sollte sich in erster Linie mit dem 8-Bit-ATARI beschäftigen. Also 400/800er, XL/XE usw. Es macht wenig Sinn hier ausführlich über die modernen PCs zu berichten. An den Kiosken gibt es dazu eine ganze Reihe von speziellen Zeitschriften, die dies viel besser können.

Ich finde die Angst einiger Leser berechtigt, daß es andernfalls irgendwann zu einem Verdrängungswettbewerb gegen den ATARI XL/XE kommen könnte, zumal sich angesichts der Fülle von Informationen über die PCs über diese viel leichter etwas schreiben läßt.

Ich beziehe das AM u.a., weil dort viel über den XL/XE zu lesen ist. Wenn dies nicht mehr der Fall wäre, so würde ich das AM nicht mehr abonieren.

Was ich hingegen für sinnvoll halte, daß über Grundlagenwissen der Computertechnik berichtet wird. Wie funktioniert eine Festplatte, wann wurde der erste Microprozessor auf den Markt gebracht, was konnte dieser leisten, was ist der leistungsfähigste Computer der Welt ect.,ect..

Es wird zwar schon hin und wieder über andere Ereignisse aus der allgemeinereren Computerwelt berichtet, so z.B. vom Absturz der Ariane Rakete, Datenfernübertragung ect. aber es könnte ruhig über mehr Grundlagentechnik allgemein berichtet werden. Dies kann dann durchaus auch ein Thema aus der PC Welt sein.

Ich finde das AM sollte eine Zeitschrift für den XLE bleiben und nicht zu einer Zeitschrift andere Computersysteme werden. Trotzdem ist es wichtig auch über Themen außerhalb der ATARI-Welt zu berichten. Dies kann durchaus dem ATARI dienen.

Urlaubsgrüße aus Irland von Thorsten Helbing

Haben doch einige Hardwareerweiterungen, wie Speichererweiterungen, Festplatten, 3.5" Laufwerke u.s.w. ihrer Entstehung in der PC-Welt, die dann für den ATARI umgesetzt wurden. Wenn nicht über Technische Neuerungen berichtet wird, egal von welchem System sie stammen, und niemand davon erfährt, wer soll dann auf die Idee kommen, so etwas auch auf dem ATARI umzusetzen?

Das neueste ist hier sicherlich das Festplatteninterface, mit der Möglichkeit sogar ein CD-ROM Laufwerk anzuschließen.

Mir würde es nicht gefallen, wenn ein zusätzliches System dauerhaft in das Magazin aufgenommen würde. Ich könnte es mir aber interessant vorstellen wenn in regelmäßigem Wechsel über andere alte Computerveteranen berichtet werden würde. So würden auch andere alte Computer nicht in Vergessenheit geraten, die Leser könnten Fragen zu den einzelnen Systemen stellen und es würde sich sehr gut als Reise durch die Computergeschichte eignen. Wie war das noch einmal mit dem VC-20, der hatte nur 3 KB freien Speicher?

Ich finde, daß es für den weiteren Bestand des XLE wichtig ist, auch neuen technischen Entwicklungen gegenüber aufgeschlossen zu sein, um diese für den XLE zu nutzen. Diese Einstellung mag manchen schwer fallen. Befürchten diese doch zurecht, in der weiteren Ausbreitung der PCs und der rasant fortschreitenden technischen Entwicklung mit Ihren kleinen ATARI verloren zu gehen.

Die technische Entwicklung können wir nicht aufhalten. Daher sollten wir nicht so tun, als würden wir hinter dem Mond leben, und von alle dem nichts wissen wollen. Wir sollten den technischen Fortschrit auch nicht um jeden Preis akzeptieren. Aber wir sollten versuchen diesen soweit wie möglich und vertretbar für unseren ATARI nutzbar zu machen.

Ronald Gaschütz

Kommunikationsecke - Digital verklagt Intel

Hallo liebe ATARI-Gemeinde!

Die Kommunikationsecke hat auch schon einmal bessere Tage gesehen, nicht wahr? Erfahrungsgemäß tritt um diese Jahreszeit das auch im TV-Programm anzutreffende Sommerloch auf, was dem ATARI magazin nicht gerade zu Gute kommt! Also los, versucht doch mal, diesem Trend entgegenzuwirken (Beiträge für's AM oder Bestellungen, etc.)! Ich habe folgende 'Projekte' vor und würde mich über Eure - und auch Ihre, Herr Rätz - Meinung dazu freuen.

Was haltet Ihr z.B. von einem Index aller im GamesGuide vorkommenden Tips seit Wiedererscheinen des AMs? Man könnte die Daten dann in einer Datenbank speichern und sie in gedruckter Form an alle ATARI-Freaks weitergeben oder sogar so eine Art SpielerHotline einrichten !



Wenn man so die Diskussion um Aufnahme anderer Computersysteme ins AM verfolgt, stellt man bald fest, daß es zwei Lager zu geben scheint (Pro & Contra). Mich würde aber nun interessieren, was die Mehrheit der AM-Leser zu diesem Thema denkt.

Wie wäre es daher mit einer Fragebogenaktion (in die man auch andere Probleme mit einbeziehen könnte!)? Ich würde, wenn Ihr ein paar Vorschläge für mögliche Fragen einbringt, die Bögen layouten und das ganze dann auswerten. So, das war's dann mal wieder.

Teilt mir doch mal Eure Meinung mit (Adresse siehe Kleinanzeigen)! Sebastian Wodarski (eMail: Wodarski@t-online.de)

PS.: Noch eine Frage an Sie, Herr Rätz: Wie kann ich Ihnen die Arbeit des Texteabtippens erleichtern? Kann ich Ihnen meine Texte auf Diskette im WINWORD-6.O-Format zuschicken? Oder können Sie Beiträge verarbeiten, die ich mit meinem ATARI 800XE und dem Texteditor Superscript von Precision Software verfaßt habe (auch auf Diskette)?

Werner: Beiträge, die im WINWORD 6.0 Format geschrieben sind, kann ich am einfachsten weiterverarbeiten. Viele Mitarbeiter, die nur einen Atari haben schicken mir Ihre Texte auf Diskette. Die Texte sollten mit Text-Pro oder mit dem CSM-Editor geschrieben sein (statt den Umlauten und dem „ß" sollte man "ss" und z.B. "ae" schreiben).

DEC (Digital) verklagt Intel wegen Patentverletzungen

DEC hat heute (13.5) eine Klage bei Gericht gegen seinen Hauptlieferanten für CPUs Intel eingereicht, mit der Begründung, daß Intel Patente von DEC Herstellungs-Prozessen verletzt hat (entwickelt für den Alpha-Chip), indem es diese bei der Herstellung der Pentium, Pentium Pro und auch des neues Pentium-II benutzte. Die Reaktion der Wall Street war ein Kursabfall der Intelaktie um 7 Dollar und ein Anstieg von DEC um 2 Dollar.

Dies alles passierte nur eine Woche nach der Ankündigung von DEC, daß sie in Zukunft AMDs K6 Prozessor in ihren PC Produkten einsetzen werden. Diese Entscheidung scheint DEC die nötige Sicherheit gegeben zu haben, gegen Intel vorzugehen. Unter Groves Führung hat Intel das CBM (Cowardly Business Modell) angenommen, das von Bill Gates perfektioniert wurde, um in einem perfekten Vakuum seine Geschäfte mit Microsoft abzuwickeln. In der Vergangenheit war es Intel die Klagen benutzen, um Konkurenz wie AMD oder Cyrix auszuschalten. Wie es scheint trifft es sie nun selbst.

Eine interessante Feststellung am Rande: Auf der Premieren-Presse-konferenz bei der Vorstellung des neusten Pentium Chips meinte der Intel Chef, daß man in Zukunft die Entwicklungsarbeit selbst machen müsse, weil keiner sie bisher getan hat. Tja, so leicht verrät man sich selbst!



Sensorium

Wahrnehmung aller Sinne

Ach ja, so ein Kirmesplatz hat doch immer wieder etwas neues und wirklich faszinierendes zu bieten, doch diesmal hat sich einer unserer Kollegen selbst übertroffen! Mit dem Sensorium präsentiert die Firma Häsler Deutschlands einzigstes reisendes Lasershow-Theater!

Schon die wirklich gelungene Aufmachung des Geschäfts macht einem mehr als neugierig und wenn die düstere Stimme eines Wesens aus einer anderen Welt uns eine Reise durch einen Computer verspricht und gleich darauf tiefes Donnergrollen ertönt kann man gar nicht anders als die Schritte zur Kasse zu lenken und die 5,- DM Eintritt für eine 10 minütige Show zu bezahlen!

SENSORIUM - Wahrnehmung aller Sinne

Nun geht's also ins Innere des Sensoriums und hier ist erst mal ein wenig Enttäuschung angesagt, denn außer einer großen Leinwand ist eigentlich nichts zu sehen! Naja, man will ja nicht im vorraus meckern, also warte ich geduldig wie die etwa 50 anderen Besucher im großen Saal und schon wenige Minuten später beginnt eine sehr schöne Melodie, die von überall auf einen einzuströmen scheint!

Einige der über 30 versteckten Laserkanonen erwachen zum Leben und projezieren das voll bewegte Gesicht eines Computerwesens das sich uns als ROM vorstellt und uns bei unserer Reise durch die Computerwelt begleiten wird!

Auf einmal ertönt ein markerschütterndes Grollen, der Fußboden beginnt zu vibrieren und die Laser erzeugen einen farbenprächtigen Tunnel, der einen wirklich in sich hineinzuziehen scheint! Plötzlich wird es kalt im Saal, Schneeflocken (echte!) tanzen durch den Raum und ein schneidender Wind fährt uns unter die Kleider, während ROM uns durch eine Arktische Landschaft führt, von der aus es einen unheimlich hektischen Wechsel in ein Geisterreich gibt!

Eine Flammensäule steigt auf einmal auf, deutlich spüre ich die plötzliche Hitze und in einem Spiel von Licht und Feuer erscheinen Geister und Dämonen, tanzen durch den Raum und öffnen den Weg in den Weltraum!

Hier geht unsere Reise mit einem schnellen Raumgleiter weiter, vorbei an kosmischen Stürmen und durch Asteroidenfelder, um einen bestimmten Planeten zu erreichen, einen Platz voller sphärischer Klänge und Harmonie, an dem Träume und Fantasie in einem Spiel von Licht und Wasser Wirklichkeit werden.



Vor uns entsteht eine Wand aus feinen Wassertropfen, in die das Laserlicht Delphine, Einhörner und Tiger projeziert, die sich mit vollendeter Eleganz und Grazie durch die feinen Schleier bewegen!

Eigentlich hat man das Gefühl, daß all dies gerade erst begonnen hat, doch ROM meldet uns das wir nun schon fast 10 Minuten unterwegs sind und seine Energie gerade noch ausreicht um uns sicher nach Hause zu bringen!

Sichtlich mitgenommen und unheimlich fasziniert stehe ich nun wieder vor der Kasse um mir ein Stück des Sensoriums mit nach Hause zu nehmen, denn die fantastische Musik dieses Spektakels kann man dort auf CD gepreßt für 25,- DM erwerben!

Ja, es ist wahr, das Sensorium läßt einen alle Sinne wahrnehmen und führt deutlich vor Augen, wie gerne wir Menschen uns aus unserer realen Welt entführen lassen! Solltet Ihr das Sensorium mal auf eurem Festplatz sehen, dann scheut nicht vor dem Eintrittspreis zurück, Ihr würdet es bereuen!

Sascha Röber

Bosten

Computermuseum und CyberSmith

von Harald Schönfeld

Drei Jahre ist es her, daß ich an dieser Stelle über einen Trip entlang der Westküste der USA berichtet habe. Unter anderem hatte ich damals ATARI in Sunnyvale besucht. Nun, da es dort nichts mehr zu sehen gibt, war es Zeit sich einmal die geschichtsträchtigere Ostküste anzusehen.

Ich will hier nicht groß auf die eigentliche Reise eingehen, die mich unter anderem nach New York, Washington und Princeton und an die Niagara Fälle und den Blue Ridge Moutain

Geburtstagsblatt

für

Elvira Rätz

Am gleichen Tag geboren sind:

1599: Oliver Cromwell, englischer Staatsmann und Heerführer

1874: Guglielmo Marchese Marconi, italienischer Ingenieur und Physiker, Physiknobelpreisträger 1909

1880: Michail Fokin, russischer Tänzer und Choreograph

1904: Arthur Frank Burns (eigentlich: Burnzweig), amerikanischer Diplomat (u. a. in Bonn) und Präsidentenberater

1906: Sally Salminen, finnisch-schwedische Erzählerin

1918: Ella Fitzgerald, amerikanische Jazzsängerin und häufige Partnerin in Duetten mit L. Armstrong

1925: Sammy Drechsel, deutscher Journalist, Regisseur und Kabarettist („Scheibenwischer")

1947: Johann Cruyff, niederländischer Fußballspieler und -trainer

Charakteranalyse

Der Schlüsselsatz von Elvira Rätz lautet: Ich habe!

Stiere lieben den Besitz, ihre Sehnsucht nach Dauer läßt sie alles bedächtig, ruhig und gründlich planen. Sie sind beharrlich, geduldig und ausdauernd.

Sie verfügen über Selbstvertrauen und einen ausgeglichenen Charakter. Der Stier ist ein Sinnbild für Tradition und Kultur, für dauerhafte, materielle Werte und Genuß.

Die in diesem Sternzeichen Geborenen lieben die Gemütlichkeit, mitunter auch die Bequemlichkeit und gutes Essen wie auch geistige Nahrung.

Sie lieben den Frieden und die Ruhe und sind sehr sanft und gutmütig.

Achtung sei jedoch demjenigen geboten, der sie reizt, denn dann können sie kurzzeitig wirklich zu wilden Stieren werden.

geboren am 25.4.1956



im Sternzeichen ein Stier

In diesem Jahr war weltpolitisch einiges los:

Die amerikanische Schauspielerin Grace Kelly heiratet den monegassischen Fürsten Rainier III. am 18. April im Fürstentum Monaco. Die Hochzeit beschäftigt die Boulevard-Blätter der ganzen Welt. Von jetzt an wird sich der Filmstar Gracia Patrizia nennen.

Schweizer Bergsteigern gelingt es am 28. Mai, den Lhotse zum erstenmal zu besteigen. Der 8571 Meter hohe Berg war bislang der höchste unbezwungene Berg der Erde.

Die Liberalisierungen im Ostblock machen sich auch in Ungarn bemerkbar. Am 14. Mai werden ca. 150 bisher inhaftierte Sozialdemokraten freigelassen. Katholische Würdenträger, die ebenfalls zu Gefängnis verurteilt sind, werden rehabilitiert.

Der gefeierte Dirigent Herbert von Karajan hat die künstlerische Leitung der Wiener Staatsoper übernommen.

In Palmdale wird ein neuer Flugzeugtyp vorgestellt. Er fliegt doppelt so schnell wie der Schall.

Im chinesischen Horoskop sind Sie ein Affe!

Affen lieben meist Gesellschaft und Geselligkeit, wobei das Temperament, die Klasse und der Typ der Menschen, mit denen sie sich umgeben, belanglos ist, denn sie kommen mit allen glänzend aus - und sind auch umgekehrt meist bei allen ihren Mitmenschen sehr beliebt.

Elvira hat etwas von der spielerischen, ruhelosen, forschenden und aufgedrehten Art der wirklichen Affen.

Elvira ist eine funkensprühende und bewunderungswürdige, wenn auch manchmal geradezu „unmögliche" Person, die eine ganze Party in Schwung halten kann.

Diese Menschen besitzen erstaunliche Überredungskünste und unverwüstlich gute Laune. Sie lassen sich von keinem Mißgeschick unterkriegen, sondern nehmen sofort das nächste Ziel in Angriff.

Ihr Geist ist überaus wendig, sie haben einen Verstand, der für zwei ausreichte, sind ständig damit beschäftigt, die Position zu wechseln oder zu verändern, weil sie in ihrer Ruhelosigkeit schnell von etwas gelangweilt werden.

Was zu Ihnen paßt:

Länder: USA, Sudan, Ägypten, Portugal, Ungarn

Steine: Bergkristall, Topas, Achat, Marmor, Aquamarin, Beryll, Chrysolit

Bekannte Affen: J. M. Barrie (Autor von „Peter Pan"), Nelson Rockefeller, Ian Fleming

Herzlichen Glückwunsch zum Geburtstag

Wir wünschen ein glückliches, gesundes neues Lebensjahr.



geführt hat, sondern gleich zum Wesentlichen kommen, nämlich dem Besuch in Boston.

Hier gibt es zwei Sehenswürdigkeiten, die man sich als Computerfan nicht entgehen lassen sollte.

Zunächst besuchte ich das Computer Museum, am Musems-Pier (Bild 1), wo auch ein Museumsschiff an die "Boston Tea Party" erinnert. Das Museum umfaßt 2 Stockwerke, dabei ist das erste mehr interaktiv ausgelegt, das zweite eher zum Ansehen gedacht.

Bild 1: Am Museums-Pier

Betritt man das Museum, so befindet man sich erst einmal im Inneren eine überdimensionalen Computers. Eine Soundkarte ist hier wandgroß (Bild 2). Mit HHilfe einiger eingebauter Monitore kann man dann erkunden, wie die Tonerzeugung so funktioniert.

Auch die Grafikkarte, die CPU und so weiter sind vorhanden. Besonders nett fand ich die Festplatte, wo man programmgesteuert "kleine" Magnete auf der Platte umklappen konnte, um so die Information zu speichern. So bekommt man wirklich mit, was sonst im kleinen abläuft (Bild 3).

Danach folgt dann eine Reihe von (Macintosh) Computern, an denen man selbst spielen kann, um z.B. Synthesizer, Videorecorder, Flugsimulatoren, Grußkartendrucker und so weiter zu steuern. Interaktion ist auch hier das Zauberwort, mit dem dem Besucher die Materie nähergebracht wird.

Neu aufgebaut ist die Netzwerkabteilung, in der die Grundlagen des Internet und WWWs erklärt werden. Jeder Besucher bekommt eine Chipkarte, damit ein virtueller Begleiter ihm während des ganzen Rundgangs persönlich die Zusammenhänge an den einzelnen Terminals erklären kann. Am Ende kann man dann natürlich auch selbst an Macintosh Computern im Internet surfen.

In der zweiten Etage befindet sich eine Ausstellung mit Robotern und alten Computern. R2D2 durfte hier z.B. nicht fehlen. Einen ATARI 8 Bitter oder ST hab ich leider nicht gesehen. Dafür aber das erste Videospiel der Welt - PONG von ATARI. Neben "kleinen" Homecomputern wie dem Apple II standen auch schrankgroße Geräte hier wie der UNIVAC (aus den 50er Jahren), der noch mit Röhren arbeitete, oder eine CRAY (Anfang 80er Jahre), die damals (und in neueren Versionen auch heute) der absoulte Supercomputer war (mit eingebauter, gepolsteter Rundbank).

Nach diesem fast 3 stündigen Besuch ging es dann weiter zum CyberSmith, dem größten Online-Café der Welt. Am Eingang mußte man sich erst mal Internet-Zeit auf eine Chipkarte speichern lassen. Dann sucht man sich einen freien Macintosh (Tja, schon komisch, hier gab es nirgends PCs zu sehen. Das liegt wohl daran, daß man einfach Computer braucht die funktionieren, auch wenn sie 5% teurer sind...), steckt die Chipkarte rein und es geht los.



Bild 2: Wandgroße Soundkarte



Überdimensionale Festplatte

Mir ging es natürlich nicht so um's surfen (das kann ich am heimischen Internet ja ausreichend), sondern darum, in Boston meine daheim in Erlangen angekommene Email zu lesen, zu beantworten und ein paar Urlaubsgrüße aus Boston zu versenden. Diese Grüße haben den Vorteil, daß sie mit Sicherheit ankommen, bevor man wieder zurück ist.

Neben einfachen Terminals gab es im Cyber Smith aber auch reine Spielkonsolen und Virtual Reality Spiele mit 3D Helm zum Zeitvertreib. Aber da ich nur einen Tag Zeit für Boston hatte, mußte ich das leider ausfallen lassen, denn die Niagarafälle warteten schon.

DFÜ Lexikon

Teil IX

U

Unix

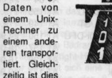
Ein multitasking Betriebssystem, das meistens auf Workstations eingesetzt wird. Von Unix gibt es viele Derivate, wie das Freeware Linux, SCO-Unix, HP-Unix. Kompilierte Binaries laufen zwar nicht auf untereschiedlichen Derivaten, aber der Sourcecode kann auf allen Rechnern kompiliert und dann verwendet werden. Unix ist in der Internet-Welt weit verbreitet, da es die nötigen Netzprotokolle wie -> UUCP gleich von Haus aus eingebaut hat.

URL

Uniform Resource Locator. Ein allgemeines Format, das -> World Wide Web Seiten adressiert. Beginnt entweder mit "http://", wenn es sich um gewöhnliche Seiten handelt, oder mit "https://", wenn es sich um Seiten handelt, die verschlüsselt übermittelt werden.

UUCP

Unix to Unix CoPy. Ein Programm auf Unix Rechnern, das beliebige Daten von einem Unix-Rechner zu einem anderen transportiert. Gleichzeitig ist dies auch ein -> Protokoll, das zum Austausch von Nachrichten und E-Mail verwendet werden kann..



V

V.-Standardserie

Die V.-Standardserie der -> ITU (International Telecommunications Union) regelt die Übertragung von Daten über analoge Fernsprechleitungen, z.B. V.17 für Faxübertragungen oder V.32bis und V.34 für Modemübertragungen.

W,X,Y,Z

WAIS

WAIS ist ein seit 1991 im Internet verfügbares Suchsystem. Es ermöglicht eine übergreifende Schlagwortsuche in den Datenbanken von inzwischen weit über 500 Internet-Rechnern.

WAN

Wide Area Network. Ein Computernetzwerk, das zur Verbindung der einzelnen Teilnehmer auf das öffentliche Leitungsnetz zurückgreift.

WWW

Ein Internet-Dienst, der alle großen im Internet vertretenen Dienste unter einer graphischen Benutzerschnittstelle zusammenfaßt. WWW besteht aus einzelnen multimedialen Informationsseiten, die nach dem -> Hypertext-Prinzip miteinander verbunden sind.

XModem, YModem, ZModem

-> Protokolle, die zum Datenaustausch über Modem zwischen verschiedenen Computertypen eingesetzt werden. ZModem ist der am weitesten entwickelte und sicherste Vertreter dieser Protokolle.

ZConnect

Ebenfalls ein -> Protokoll, das zur Mail-Übertragung verwendet wird. Hauptsächlich findet es noch Anwendung in Hobbynetzen und im Z-Netz. Es bietet den Vorteil, daß News und E-Mail vorgepackt werden und in einem Stück übertragen werden, was Übertragungszeit und somit Geld spart.

Zensur

Vom Grundgesetz zwar verboten, in letzter Zeit jedoch im Internet des öfteren vorgekommen, wie die man bei der Sperrung der "radikal"-Seiten oder der News-Hierarchie "alt.sex.*" wegen Pädophilie sehen konnte. Die neuen Multimedia-Gesetze, wie das Telekommunikationsgesetz und die Fernmeldeüberwachungsverordnung, wollen diese Eingriffe nun gesetzlich regeln.

PPP-Angebot

Name	Art.-Nr.	Preis
Adalmar	**AT 317**	**29,00**
Alptraum	AT 25	19,80
Antquest	**AT 353**	**15,00**
"C:"-Simulator	AT 80	19,90
Cavelord	**AT 269**	**24,00**
Der leise Tod	AT 26	19,80
Desktop Atari	**AT 249**	**49,00**
Design Master	AT 9	14,80
Die Außerirdischen	AT 148	24,80
DigiPaint 1.0	AT 92	19,90
Directoy Master	**AT 223**	**24,90**
Disk-Line Nr. 5	AT 84	10,00
Disk-Line Nr. 6	AT 99	10,00
Disk-Line Nr. 7	AT 103	10,00
Disk-Line Nr. 8	AT 128	10,00
Disk-Line Nr. 9	AT 139	10,00
Disk-Line Nr. 10	AT 144	10,00
Disk-Line Nr. 11	AT 152	10,00
Disk-Line Nr. 12	AT 157	10,00
Disk-Line Nr. 13	AT 164	10,00
Disk-Line Nr. 14	AT 171	10,00
Disk-Line Nr. 15	AT 184	10,00
Disk-Line Nr. 16	AT 195	10,00
Disk-Line Nr. 17	AT 207	10,00
Disk-Line Nr. 18	AT 221	10,00
Disk-Line Nr. 19	AT 233	10,00
Disk-Line Nr. 20	AT 246	10,00
Disk-Line Nr. 21	AT 258	10,00
Disk-Line Nr. 22	AT 268	10,00
Disk-Line Nr. 23	AT 276	10,00
Disk-Line Nr. 24	AT 279	10,00
Disk-Line Nr. 25	AT 281	10,00
Disk-Line Nr. 26	AT 286	10,00
Disk-Line Nr. 27	AT 291	10,00
Disk-Line Nr. 28	AT 303	10,00
Disk-Line Nr. 29	AT 308	10,00
Disk-Line Nr. 30	AT 311	10,00
Disk-Line Nr. 31	AT 315	10,00
Disk-Line Nr. 32	AT 324	10,00
Disk-Line Nr. 33	**AT 327**	**10,00**
Dynatos	AT 179	29,80
Doc Wires Solitair	AT 305	19,00
Donald	**AT 354**	**19,00**
Enrico 1	AT 225	26,90
Enrico 2	**AT 247**	**24,90**
Fiji	**AT 28**	**19,80**
Final Battle	**AT 271**	**19,00**
FiPlus 1.02	AT 24	24,90
GEM'Y	**AT 259**	**19,00**
Gigablast	AT 162	29,80
Glaggs It!	AT 104	19,90
Grafik-Demo/Util.	AT 136	14,00
Graf v. Bärenstein	AT 167	24,90
GTIA Magic	AT 220	29,00
Hunter	**AT 319**	**15,00**
Im Namen d. Königs	AT 13	19,80
Invasion	AT 38	19,80
Infrarot-Maus	**AT 351**	**65,00**
KrIS	AT 183	24,90
Laser Robot	AT 199	29,80
Library Diskette 1	AT 194	15,00
Library Diskette 2	AT 205	15,00
Lightrace	AT 51	19,80
Logistik	AT 170	29,80
Masic	**AT 12**	**24,90**
Mega-Fo.-Te. 2.06	**AT 263**	**29,80**
Mister X	**AT 287**	**24,90**
Minesweeper	AT 222	16,00
Monitor XL	AT 8	14,80
Monster Hunt	AT 192	29,80
Musik Nr. 1	AT 135	14,00
Mystik Teil 2	**AT 218**	**24,-**
PC/XL Convert	AT 274	29,90
Portronic Powerpad	AT 344	74,00
PD-MAG Nr. 1/93	PDM 1	9,00
PD-MAG Nr. 2/93	PDM 2	9,00
PD-MAG Nr. 3/93	PDM 3	12,00
PD-MAG Nr. 4/93	PDM 4	12,00
PD-MAG Nr. 1/94	PDM 194	12,00
PD-MAG Nr. 2/94	PDM 294	12,00
PD-MAG Nr. 3/94	PDM 394	12,00
PD-MAG Nr. 4/94	PDM 494	12,00
PD-MAG Nr. 5/94	PDM 594	12,00
PD-MAG Nr. 6/94	PDM 694	12,00
PD-MAG Nr. 1/95	PDM 195	12,00
PD-MAG Nr. 2/95	**PDM 295**	**12,00**
Picture Finder Luxe	AT 234	12,00
Phantastic Journey I	AT 173	24,80
Phantastic J. II	AT 203	24,80
Player's Dream 1	AT 126	19,80
Player's Dream 2	AT 185	19,80
Player's Dream 3	AT 204	19,80
Print Shop Operator	AT 131	16,00
Print Universal 1029	AT 202	29,00
Puzzle	**AT 275**	**12,00**
Quick V2.1	AT 53	39,00
Quick V2.1 Handb.	AT 196	9,00
Quick V2.1 Handbuch und Quick magazin 12	**AT 197**	**16,00**
Quick ED V1.1	AT 86	19,00
Quick Magazin 1	AT 58	9,00
Quick Magazin 2	AT 68	9,00
Quick Magazin 3	AT 77	9,00
Quick Magazin 4	AT 79	9,00
Quick Magazin 5	AT 85	9,00
Quick Magazin 6	AT 91	9,00
Quick Magazin 7	AT 102	9,00
Quick Magazin 8	AT 127	9,00
Quick Magazin 9	AT 145	9,00
Quick Magazin 10	AT 158	9,00
Quick Magazin 11	AT 180	9,00
Quick Magazin 12	AT 193	9,00
Quick Magazin 13	AT 232	9,00
Quick Magazin 14	AT 280	9,00
Quick Magazin 15	AT 316	9,00
Quick Magazin 16	AT 339	9,00
Rubber Ball	AT 83	24,00
S.A.M	AT 23	49,00
S.A.M. Designer	AT 56	19,00
S.A.M. Patcher	AT 57	12,00
S.A.M. Zusatz	AT 52	24,00
Schreckenstein	**AT 270**	**24,00**
Shogun Master	AT 107	24,90
Soundmachine	AT 1	24,80
Sourcegen 1.1	**AT 2**	**24,90**
Spieledisk 1	AT 132	16,00
Spieledisk 2	AT 133	16,00
Spieledisk 3	AT 134	16,00
Stereoblaster Pro	AT 342	69,00
Stereo Amplifier	AT 343	27,00
SYZYGY 1/94	AT 289	9,00
SYZYGY 2/94	AT 290	9,00
SYZYGY 3/94	AT 302	9,00
SYZYGY 4/94	AT 307	9,00
SYZYGY 5/94	AT 310	9,00
SYZYGY 6/94	AT 314	9,00
SYZYGY 1/95	AT 323	9,00
SYZYGY 2/95	**AT 326**	**9,00**
TAAM	**AT 219**	**39,-**
Taipei	AT 50	19,80
Tecno Ninja	**AT 352**	**19,00**
Terminal XL/XE	AT 40	10,00
Tigris	AT 90	15,00
Turbo Basic	AT 64	22,00
Turbo Link XL/PC	AT 155	119,-
Turbo Link XL/ST	AT 149	119,-
T.L. Adapter für DFÜ	AT 150	24,90
Utilities 1	AT 137	16,00
Utilities 2	AT 138	16,00
Utility Disk	AT 172	19,90
VidigPaint	AT 214	19,90
Videofilmverwaltung	AT 151	19,90
WASEO Publisher	**AT 168**	**34,90**
Set für W. Publisher	AT 186	15,00
5 Bilderdisketten	AT 198	25,00
Bilderdisketten 6-8	**AT 228**	**16,00**
WASEO Designer	AT 208	24,00
WASEO Triology	AT 277	24,00
Grafinoptikum	**AT 318**	**24,00**
Labouratorium	**AT 331**	**24,00**
Werner-Flaschbier	AT 105	19,90
XL-Art	AT 154	49,00

PC-XL WorkShop

Teil 3

3.0 Das APE Programm

In der letzten Ausgabe habe ich Euch das Sio2PC Programm vorgestellt, das dem Sio2PC Interface beiliegt! Es gibt aber noch ein anderes Programm, mit dem man das Sio2PC Interface steuern kann. Es handelt sich hierbei um APE, den Atari Peripheral Emulator, das viel komfortabler zu bedienen ist, wie das Sio2PC und viel mehr Funktionen bietet!

Ich stelle Euch heute die aktuelle Version 1.15 vor, die ich zuletzt von der APE Homepage (URL: http://www.nacs.net/~classics) im Internet geholt habe. Es handelt sich dabei lediglich um eine etwas eingeschränkte Shareware Version, die man nach 30 Tagen registrieren muß!



3.1 Die Programm Oberfläche

Startet man das Programm, erscheint nach einer kurzen Wartezeit (Shareware Hinweis) der Hauptbildschirm. Am oberen Bildrand befindet sich der Titel, Copyright-Hinweise, etc. Darunter befindet sich eine Tabelle, die die Eigenschaften der 8 Diskettenlaufwerke darstellt.

Man kann hier Dinge wie aktuelles SIO Kommando, Sektor, Denstity, Filename, etc. ablesen. Am unteren Rand der Tabelle kann man noch ablesen, mit welcher Geschwindigkeit und Emulation das Interface gerade arbeitet! Am unteren Bildrand ist noch ein kleiner SIO Monitor untergebracht, der einen Überblick über die momentanen Aktivitäten des SIO Busses gibt!

Mit einem Druck auf die Taste 'H' erscheint ein kurzes Hilfemenü mit den Kommandos, die ich jetzt im Einzelnen kurz erkläre:

3.2. Die Kommandos

A. ATR/XFD/DCM Conversation Utility

Dies ist eine Funktion mit der man XFD und DCM Diskimages in ATR Format konvertieren kann.

1-8. Swap Disk Positons

Hiermit ist mit zwei Tasten möglich Disketten auszutauschen und z.B. eine andere Diskette zu booten, indem man die Disk mit der ersten austauscht!

!. Spawn DOS Shell

Öffnet eine DOS Shell, in der man z.B. Kopieren, etc. kann.

B. Block Configurations

Diese Funktion steht nur in der registrierten Version zur Verfügung und ermöglicht es, bis zu 8 Images mit einem Tastendruck zu laden!

C. Create New ATR Image

Hier läßt sich ein neues ATR Image erzeugen, wobei das Standardformat und auch beliebige Formate erzeugt werden können!

L. Load ATR/PRO Image

Lädt ein Image in ein bestimmtes Laufwerk

Q. Quit Programm

Na was wohl, das Programm verlassen...

R. Release Image

Nimmt quasi eine Disk wieder aus dem Laufwerk.

T. Toggle Emulation

Wählt den Emulationsmodus STU-PID/SMART

U. Ultraspeed Toggle

Wählt die Geschwindigkeit des Interfaces

W. Write Protect Image

Sio2PC Interface

Hiermit ist es möglich, eine Disk mit einem Schreibschutz zu versehen, so daß keine Schreibvorgänge auf die Disk möglich sind!

Y. Playback Cassette File

Lädt Images, die mit Ernest Schreurs Digital Cassette Format erstellt wurden.

Z. Configration Menu

Es erscheint ein reichhaltiges Konfigurationsmenü mit allerhand Einstellungsmöglichkeiten.

@. Force Concurrent I/O

Aktiviert den momentanen I/O Mode

P. Change ProSystem Mode

Mit Hilfe des ProSystem Mode ist es möglich, kopiergeschützte Programm auch auf dem Interface laufen zu lassen. Dies ist aber nur in der registrierten Version voll funktionsfähig.

S. Set Ape-Loader & PC-Mirror Drive

Hiermit aktiviert man das PC-Mirror Drive, d.h. es ist möglich, direkt von der PC Festplatte Dateien einzulesen.

V. Browse Ascii/Unix/Atascii Text Files

Wie der Name schon sagt, zeigt dieser Teil des Programms Texte aller Art an.

So, soweit zur kurzen Vorstellung des APE Programms, dem besten Sio2PC Tool. In der nächsten Ausgabe werden wir das APE Programm in der Praxis erleben und die verschiedenen Funktionen näher beleuchten.

Bis dahin wünsche ich Euch viel Spaß mit dem Sio2PC und wer Fragen hat, kann sich gerne bei mir melden

Stefan Lausberg, Körschstr. 58, 70599 Stuttgart, eMail: lausberg@studbox.uni-stuttgart.de





Lieber Atari-Freund,

auf dieser Seite finden Sie unsere speziellen Sonderpostenangebote.

Greifen Sie schnell zu !

Von einigen Artikeln ist nur noch ein Exemplar vorhanden, daher sollten Sie gleich zugreifen!!!

Name	Datenträger	Preis
Action Biker	Disk	5,- DM
Adax	Disk	5,- DM
Amnesia	Disk	5,- DM
Blue M.	Modul	5,- DM
Black M. Composer	Disk	5,- DM
Boing	Disk	5,- DM
Captain Gather	Disk	5,- DM
Colorfont-Fontload	Disk	5,- DM
Crusade in Europe	Disk	5,- DM
Da Vinci Draw	Disk	5,- DM
Darkness Hour	Disk	5,- DM
Deluxe Invader's	Disk	7,- DM
Despatch Rider	Disk	5,- DM
Donkey Kong Junior	Modul	5,- DM
Dropzone	Disk	5,- DM
Fight Night	Disk	5,- DM
Final Legacy	Modul	5,- DM
Herbert I	Disk	10,- DM
Hydraulik Snowball	Disk	5,- DM
Jawbreaker	Disk	7,- DM

Kult	Disk	5,- DM
Lapis Philosphorum -Stein der Weisen	Disk	3,- DM
Lasermania-Robbo Konstr.	Disk	5,- DM
Miecze Valdgira	Disk	7,- DM
Miecze Valdgira II	Disk	5,- DM
Mission Zircon	Disk	5,- DM
Numtris	Disk	5,- DM
PC Xformer 3.0a	Disk	9,- DM
PC Xformer 2.0	Disk	7,- DM
Pole Postion	Modul	5,- DM
Robbo	Disk	5,- DM
Screen Dump I	Disk	5,- DM
Solar Star	Disk	5,- DM
Spider	Disk	5,- DM
Syn Boga Wiatru	Disk	5,- DM
Taxicab Hill	Disk	5,- DM
Video Ordner XXL	Disk	5,- DM

HARDWARE

Lightpen incl. PD-Software
nur wenige vorhanden 20,- DM

Micro Print Interface
nur einmal vorhanden
50,- DM

Stifte für Atari Color Printer (eine Einheit = 4 Farbpatronen)
5 Einheiten 10,- DM

WICHTIG

Geliefert wird solange der Vorrat reicht.

Die Auslieferung erfolgt nach der Reihenfolge der Bestellungeingänge.

ACHTUNG

Die Bestellungen für diese Sonderposten werden per Nachnahme ausgeliefert, da ansonsten die Abwicklung in einem Chaos endet.

Geliefert und berechnet werden dann nur die noch vorhandenen Artikel.

Solange der Vorrat reicht - Auslieferung nach Reihenfolge der Bestellungen

Sensationelle Preise !!!

Lassen Sie sich diese Chance nicht entgehen.

Nutzen Sie die Gelegenheit um Ihre Programmbibliothek zu vervollständigen.

Dieses Angebot ist nur noch in dieser Ausgabe, und ist gültig bis zum nächsten ATARI magazin.

Also ran an die Software!

SOMMERPAKET 1997

Name	Alle auf Disk	Preis
Adalmar		5,- DM
Alptraum		4,- DM
Antquest		5,- DM
Atomic Gnom		5,- DM
Bomber Jack		6,- DM
"C:"-Simulator		5,- DM
Cavelord		6,- DM
Der leise Tod		4,- DM
Design Master		5,- DM
Desktop Atari		9,- DM
Die Außerirdischen		5,- DM
Doc Wires Solitair Edition		5,- DM
Donald		7,- DM
Drag		5,- DM
Dredis		5,- DM
Dynatos		6,- DM
Enrico 1		5,- DM
Enrico 2		5,- DM
Fiji		4,- DM
FiPlus 1.02		5,- DM
GEM'Y		5,- DM
Gigablast		6,- DM
Glaggs it!		5,- DM
Graf von Bärenstein		5,- DM
GTIA Magic		5,- DM
Hunter		5,- DM
Im Namen des Königs		4,- DM
Invasion		4,- DM
KrIS		7,- DM

Name	Alle auf Disk	Preis
Laser Maze		6,- DM
Laser Robot		6,- DM
Lightraces		4,- DM
Logistik		5,- DM
Masic		7,- DM
Mega-Font-Texter 2.06		5,- DM
Minesweeper		5,- DM
Mister X		5,- DM
Monster Hunt		6,- DM
Mystik Teil 2		5,- DM
Oblitroid		7,- DM
Phantastic Journey 1		5,- DM
Phantastic Journey 2		5,- DM
Player's Dream 1		5,- DM
Player's Dream 2		5,- DM
Player's Dream 3		5,- DM
Print Universal 1029		5,- DM
Puzzledisk		4,- DM
Quick V2.1		9,- DM
Rubberball		4,- DM
S.A.M.		9,- DM
Schreckenstein		6,- DM
Shogun Master		6,- DM
Sogon		6,- DM
Soundmachine		6,- DM
TAAM		7,- DM
Taipei		4,- DM
Tecno Ninja		6,- DM
The Final Battle		5,- DM
Tigris		4,- DM

Name	Alle auf Disk	Preis
Videofilmverwaltung		6,- DM
VidigPaint		6,- DM
WASEO Designer		6,- DM
WASEO Grafinoptikum		6,- DM
WASEO Labouratorium		6,- DM
WASEO Publisher		6,- DM
WASEO Triology		6,- DM
Werner Flaschbier		4,- DM
Zebuland		6,- DM



Power per Post - PF 1640 - 75006 Bretten - Tel. 07252/4827

Neue Public Domain

Superangebote Seite 22-23

PD-Ecke

von Sascha Röber

Halli Hallo und herzlich willkommen zur neuen PD-Ecke im Atari-Magazin!

Es wird ja immer wieder behauptet, daß sich im PD-Bereich nicht mehr viel tut und daß die etwas älteren PD's schon längst alle in ihrer Sammlung stehen haben, doch wenn ich mal einen Blick auf die gewaltige Sammlung werfe die hier bei mir 'rumliegt (und die längst noch nicht vollständig ist), kann ich da nur müde lächeln!

Naja, dann kommen wir mal zu den PD's, die ich diesmal für Euch herausgesucht habe!

Compy-Shop Slideshow

Den Anfang macht diesmal die Compy-Shop Slideshow, ein echter Klassiker den sich kein Grafikfan entgehen lassen darf. Auf dieser beidseitig bespielten Disk findet Ihr nämlich 64! Bilder im Koala-Format!

Mit dabei sind unter anderem Digi-Pics aus dem Denver-Clan, ein paar Raumschiff Enterprise-Bilder und auch einige Handgezeichnete Comicfiguren! Alles in allem ist dies eine sehr gute Grafiksammlung die vor allem für Hobbyprogrammierer interessant sein dürfte, denn wenn man mal eine Grafik braucht ist auf dieser Disk bestimmt das richtige dabei!

Best.-Nr. PD 367 7,- DM

Grafikdemos

Weiter geht's mit der Hobbytronic 92 High Resolutuion Power Pack Demo und der Trabant-Demo. Diese beiden Demos wurden von Analog Research und Chip Special Software geschrieben und sind reine Grafikdemos, die leider darauf bestehen ohne Sound auszukommen!

Auch wenn es keine Musik gibt, haben beide Demos doch schon etwas zu bieten, in der Trabant-Demo bekommt man neben "Insider-infos" über dieses Traumauto auch noch einen 3D-Trabbie zu sehen, der sich voll animiert auf dem Bildschirm dreht.

Die High Resolution-Demo zeigt dagegen einen sich drehenden Glaskopf, auf dem sich Lichreflexe spiegeln! Grafisch sind beide Demos also echte Leckerbissen, die aber einen Atari mit mindestens 256KB vorraussetzen!

Best.-Nr. PD 368 7,- DM

The Wall/Admirandus

Als nächstes stehen zwei Spiele auf der Liste! The Wall ist eine sehr gute Arkanoid-Variante , bei der es wie beim großen Vorbild verschiedene Extrasteine wie Laser, Smartbombs usw. gibt. Die Grafik ist recht gut, der Sound leider nur Mittelmaß aber ansonsten geht das Spiel voll in Ordnung, da die Steuerung sehr gut funktioniert!

Admirandus ist eine Art Glücksrad für zwei bis vier Spieler. Hier gilt es nach und nach die richtigen Buchstaben zu finden, um ein Lösungswort zusammenzusetzen. Sowohl Sound wie auch Grafik sind sehr gut und mit 3-4 Spielern macht das Game auch richtigen Spaß! Wer also bei einem geselligen Abend keine Lust hat ein Brettspiel aufzubauen ist mit Admirandus gut beraten!

Best.-Nr. PD 369 7,- DM

Mixed Pixels

Highlander-Soft hat mal wieder eine neue Sammlung 256 Farb-PC-Bilder für den Atari fertiggestellt und anders als bei der ersten Disk dieser Art handelt es sich diesmal nicht nur um Bilder leichbeschürzter Damen. Zwar sind die Damen auch diesmal wieder mit von der Partie, doch es gibt auch ein paar Schnappschüsse von einer Atari-Messe, einen X-Wing, einen Atari Jaguar und sehr schön anzusehen ein Windows-Logo, das von einer Gewehrsalve durchlöchert wurde! Grafik-Freunde werden an dieser Disk bestimmt Ihre Freude haben. An dieser Stelle sei noch erwähnt, daß man bei Highlander-Soft seine eigenen PC-Grafiken gegen eine kleine Gebühr auf den XL konvertieren lassen kann!

Best.-Nr. PD 370 7,- DM

PD-Ecke von Sascha Röber

KE-Demodisk Nr. 3

So, diesmal beenden wir die KE-Demos-Serie, denn mehr als diese drei Disks gibt es im Moment nicht!

Auch hier findet Ihr diesmal spielbare Demoversionen zu diversen KE-Games. Als erstes wäre da die Pungoland-Demo, die nun wirklich sehr schön ist, denn die Grafik und auch der Sound von Pungoland sind einfach Klasse! Die Demo hat hier nur die Einschränkung auf einen Level, ist ansonsten aber genau wie die Vollversion!



Bei der Plot-Demo sieht's fast genauso aus, nur daß leider auch der gute Sound fehlt, der die Vollversion dieses Denkspiels, bei dem man immer Klötze mit gleichen Symbolen zusammen bringen muß, so schön untermalt!

Quadermania ist ein weiteres Denkspiel zum antesten, bei dem man unter Verwendung von Masken ein vorgegebenes Muster auf dem Bildschirm nachbauen muß! Gehirnrauchen und Suchtgefahr zeichnen diesen Brainbuster aus!

Vom Spiel Timoryquest (kenne ich nicht!) kann man sich zur Entspannung vier Musikstücke anhören und wenn man davon genug hat geht's mit der spielbaren Demoversion von Chromatics weiter, einer Art Dr. Mario für den XL/XE!!!

Den Abschluß dieser Disk bildet die begrenzt nutzbare Demo der KE-Database, einer wirklich sehr umfangreichen Dateiverwaltung für professionelle Zwecke!

Im ganzen also mal wieder eine Disk, mit der man viel Spaß haben kann!

Best.-Nr. PD 371 7,- DM

Little Demos 3

Zum Abschluß unserer PD-Ecke haben wir hier noch eine kleine Demosammlung, in der neben einigen guten grafischen Effekten vor allem Musik drin ist! Die Headache-Demo ist eine alte Atari-Werbedemo, die einen sich drehenden 3D-Tunnel zeigt.

In der Hello Boys-Demo bekommen wir ein nettes Logo und einen Scroller zu sehen und dazu gibt's einen fetzigen Sound.

Die nächste Demo heißt schlicht Intro3, ist aber lange nicht so einfallslos wie der Name. Neben 4 guten Musiken gibt's hier auch noch 2 Arten von Scrollern und gute Grafik zu bewundern!

Recht einfach und daher schnell erklärt ist die Lamer-Demo, die neben einem Logo und einem Scroller nur noch die Zybex-Musik zu bieten hat!

Die Last Fucked-Demo hingegen ist eine richtige Soundsammlung, denn hier stecken immerhin schon 6 Musiken drin. Außerdem gibt's Farbflashs, Grafik und 'nen Scrolltext. Auch ein paar kleine Tricks wurden mit eingebaut. Alles in allem recht gut gelungen!

Zum Schluß ist dann noch die Magnetic Fields Demo mit auf der Disk, die das bekannte Musikstück von Jean Michelle Jarre spielt und die Grafik des Spiels Thrust zeigt!

Nette Grafikeffekte, über ein dutzend Musiken und jede Menge Scrolltexte, Demoherz, was willste mehr??? Vielleicht die Bestellnummer!!

Best.-Nr. PD 372 7,- DM

So, und damit wäre mal wieder Schluß für heute, doch heut' ist nicht aller Tage, I'll be back!!

Sascha Röber

Mitarbeit

Liebe Atari-Freunde,

die Kommunikationsecke könnte so interessant sein. Leider machen viel zu wenige User davon Gebrauch.

Ich rufe alle auf, sich einmal aktiv an der Kommunikationsecke zu beteiligen. Also nicht nur reden, sondern auch einmal schreiben.

Auch sonst könnte das ATARI magazin ein wenig mehr Mitarbeit vertragen.

Das Atari magazin erscheint nur alle zwei Monate, diese Zeit dürfte doch ausreichen, damit auch Sie einen kleinen Beitrag beisteuern können. Also schreibt einmal. Bis dann, Euer Atari-Team.

Verlag Werner Rätz

PF 1640

75015 Bretten



KLEINANZEIGEN

Kostenloser Kleinanzeigenmarkt

Anzeigenschluß 5. August

Suche ständig Literatur - alle Themenbereiche - über den "kleinen" ATARI (Bitte gut erhalten und zu angemessenen Preisen!). Speziell: "Adventures und wie man sie..." sowie "Strategiespiele - und wie man sie...", beide von Data Becker. Angebote an: Sebastian Wodarski, Vogtweg 4, 78126 Königsfeld, Tel.: 07725/2589 (eMail: Wodarski@t-online.de)

Suche ständig original Software (d.h. original Verpackung und inkl. aller Handbücher) zu allen Themenbereichen (vor allem Spiele und Programmiersprachen) für meinen ATARI 800XE (nur MODUL oder Diskette). Angebote an: Sebastian Wodarski, Vogtweg 4, 78126 Königsfeld, Tel.: 07725/2589 oder (eMail: Wodarski @t-online.de)

ACHTUNG

Anzeigenschluß für kostenlose Kleinanzeigen

5. August 1997

ATARI magazin

Suche (immer noch) dringend einen günstigen Monitor (inkl. aller Anschlußkabel) mit vernünftiger Auflösung (am liebsten Farbe) für meinen ATARI 800XE! Angebote an: Sebastian Wodarski, Vogtweg 4, 78126 Königsfeld, Tel.: 07725/2589 (eMail: Wodarski@t-online.de)

An Alle! Es ist so einfach, etwas zum ATARI magazin beizusteuern! Wie wär's z.B. mit einer Kleinanzeige (Das kann doch wirklich jeder machen!)? Also, gebt Euch doch einen Ruck und schreibt mal irgendwas... (Sebastian Wodarski)

Zu verkaufen: Atari 800 XL mit Netzteil und TV-Kabel nur 100,- DM, C-64 mit Netzteil und TV-Kabel 75,- DM, C-64 Floppy 1541 mit Netzteil 100,- DM, C-64 Floppy 1541 (alte Version mit eingebautem Netzteil) 100,- DM, Drucker Star LC 100 Color - 9 Nadler für Atari geeignet 200,- DM, Amiga 1200 mit 40MB Festplatte und hervorragender Software (D-Paint 4, Directory Opus, Indy 3...) 650,- DM, Riesige Mengen an Atari-Software zu verkaufen, über 200 verschiedene Originalprogramme schon ab 5,- DM! Liste einfach mal anfordern. Außerdem große PD-Listen für Atari 8-Bit und Amiga vorhanden! Demnächst auch für C-64! Sascha Röber, Bruch 101, 49635 Badbergen, Tel 0161/1507608.

Verkaufe Atari-Drucker XMM801, Preis nach Vereinbarung. E. Haupt, Fabrikstr. 5, 01847 Lohmen, Tel. 03501/588371.

Suche Atarianer zum Einbau einer RAM-Erweiterung in meinen XL. Kontakte im Raum Leipzig/Grimma gesucht. Bin umgezogen - bitte um Sorry, falls No Reaction!! Bin jetzt wieder startklar!! Stefan Krause, Wohnpark 7, 04828 Neuweißenborn.

Suche: BIBOMON 25K mit Beschreibung und Einbauanleitung. Auch gebraucht und 100% in Ordnung. Gerd Glaß, Bergstr. 22, 16321 Schönow, Tel. 03338/3250.

Suche Grafik- und Malprogramme, die das Atari Touch Tablet unterstützen, sowie Anleitung zu ATARIARTFST. Suche Jahrgänge der Zeitschrift Chip vor 1985. Ronald Gaschütz, Am Holzgraben 1, 36211 Alheim.

Bitte beachten Sie

die Seiten

17, 22, 23 und 40

Wichtig:

Sonderposten nur solange Vorrat reicht!!!

Aktuelle Produktinformationen

Unterhaltsam - Spannend - Aufregend

PD-MAG 4/97

Hallo PD-Fans!

Wieder einmal ist es soweit, ein neues PD-Mag ist fertig und wartet nur darauf, von Euch durchgeblättern zu werden! Wie immer erwarten Euch so um die 200 Bildschirmseiten neuester Infos, News aus dem PD-Mag Club, Softwaretests und ganz aktuell die neueste Rubrik Software-Hunt, in der ich die Highlights aus den Angebotslisten aller!!! noch vorhandenen Atari-Händler vorstelle!



Wie ihr seht versuche ich also nach wie vor dem guten Ruf des PD-mags als Allround-Infoquelle gerecht zu werden und ich bin wirklich froh, daß mich die PD-Mag Leser nach wie vor so gut dabei unterstützen.

Auch dieses mal wäre das Mag ein ganzes Stück kleiner geworden, wenn da nicht die Leserbriefe, Tips und auch Programme wären, die Ihr mir immer mal wieder zukommen laßt!

Tja, wenn der Textteil mal wieder so dick und fett auftragen kann, darf die Software natürlich nicht klein beigeben und deshalb findet Ihr in dieser Ausgabe wieder einen ganz beachtlichen Haufen wirklich guter PD-Soft!

Mit dabei ist wie immer der **CSM-Editor**, den Ihr ja immer so fleißig zum Leserbriefetippen benutzt!

Außerdem haben wir **FL-Load**, ein ganz hervorragendes Laderprogramm für Maschinensprache-Files!

Wer mal wieder Ordnung in seine Finanzen bringen möchte, sollte sich in aller Ruhe das **Compy-Shop Haushaltsbuch** ansehen! Mit diesem Programm werden alle Einnahmen und Ausgaben zu übersichtlichen Statistiken die man einfach abspeichern und auch ausdrucken kann!

Nun ist's Zeit zum Spielen, und da kommt **Box-in** gerade recht! Hier muß man ein Monster mit Kisten einsperren, damit man seine Haut retten kann! Das hört sich zwar sehr leicht an, doch wartet mal ab bis ihr es spielt!!!

Bei **Gun-Fight** können dann 1-2 Cowboys die Colts im Duell rauchen lassen.

Wer's dann lieber asiatisch mag kann beim **Ninja-Turnier** sein Geschick im Abwehren von Pfeilen und anderen Dingen unter Beweis stellen.

Weniger schwer, dafür recht flott ist das simple Ballerspiel **Droid**, bei dem man eben einfach ballert was der Stick hergibt!

Ein ganzes Stück hektischer und anspruchsvoller ist der Ballerhit **Eyes of the Illuminatie**, ein Game das fast schon an Phönix erinnert!

Zum Schluß gibt's mit **Suchwort** noch ein kleines Kreuzworträtsel, um die Nerven zu beruhigen!

So, und damit bleiben uns dann nur noch die Sounddemo **Chopin** und die Benjy-Soft **Masic-Demo**, zwei nette kleine Demos die genau das richtige sind um diese Ausgabe abzurunden!

Was soll ich jetzt noch sagen??? Soll ich Euch extra noch dran erinnern das Ihr diese Ausgabe des PD-Mags bestellen solltet oder liegt der Bestellzettel jetzt schon vor Euch?? Ich weiß es nicht, doch ich weiß, daß Ihr Euch dieses PD-Mag unbedingt zulegen solltet!

Best.-Nr. PDM 497 12,- DM

SYZYGY 4/97

Der Sommer naht mit großen Schritten und viele von Euch liegen wahrscheinlich den ganzen Tag faul im Freibad! Nicht so in der SYZYGY Redaktion. Allen Sonnenstrahlen zum Trotz wird hier am neuen SYZYGY gearbeitet.

Und auch dieses Mal gibt es wieder jede Menge Informationen rund um die kleinen 8-Bit ATARIs und noch ein bischen mehr!

Das SYZYGY gibt Gas und versorgt Euch weiterhin mit Texten aus allen Bereichen rund um unseren kleinen Computer.

Es gibt wieder jede Menge Texte, Infos und Programme rund um unsere 8-bit Computer! Wie immer ein bunte Mischung aus diesen Themen:



ATARI magazin - aktuelle Produkte - ATARI magazin

Ihr erfahrt die neusten Dinge aus dem Internet, wir berichten über die aktuellen Versionen der Emulatoren und auch sonst gibt es wieder ein paar News rund um unseren 8-bit Computer. Natürlich dürfen auch die gewohnten Serien, wie die Problemecke und die Public Domain Ecke nicht fehlen!

Aber wie immer geht es im SYZYGY nicht nur um Computer. Der zweite Teil des Magazins bietet wie immer viel Informatives außerhalb der Computerwelt.

Es gibt einen Bericht über das erste IMAX 3D Kino in Deutschland, dem Film "Wilde Kreaturen" (Ein Fisch Namens Wanda 2) und viele anderen interessante Dinge. Natürlich fehlen auch hier nicht die Serien, wie z.B. die Witze, etc.

Auf der zweiten Seite der Disk gibt es dann wie immer ein Highlight der Public Domain Szene. Alles in allem gibt es wieder eine große Auswahl an Texten aller Art und dürfte hoffentlich für jeden interessant sein.

Ich wünsche Euch viel Spaß mit dem ATARI-magazin und dem SYZYGY!

Bis bald Stefan (lausberg@studbox.uni-stuttgart.de)

Best.-Nr. AT 364 DM 9,-

DISK-LINE 47

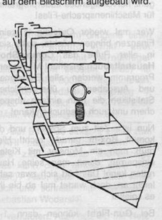
Quellfrisch und sommerstürmisch bringt die DISK-LINE in ihrer neuesten Ausgabe wieder eine bunte Programmixtur für alle mit, die nicht nur im Wasser, sondern auch in Software baden wollen.

Den Anfang macht das **MULTI-FRAGESPIEL**, hier kann man wieder sein Wissen unter Beweis stellen und zu 100 Fragen aus allen Bereichen jeweils die richtige aus 4 möglichen Antworten heraussuchen, eine klare Herausforderung nicht nur an helle Köpfe, sondern auch an das Allgemeinwissen.

Entspannung bringt dagegen die **SOUND-DEMO**, die auch eine kleine Grafikdemo und Farbanimation beinhaltet.

Mehr Action gibt es dann wieder beim Spiel **SCHATZGRÄBER**, bei dem man in einem riesigen Labyrinth seine Schätze in einer bestimmten Zeit einsammeln und dabei aber auf Steinschlag und die Wände um sich herum achten muß.

Eine weitere interessante kleine Demo ist die **GRAFIKSPIELEREI**, bei dem ein Grafikmuster in Graphics 15 auf dem Bildschirm aufgebaut wird.



Sogar mehr grafische Raffineße kann man dann noch beim Programm **APPLE MOUNTAINS** erleben, denn dies erzeugt Fraktallandschaften mit Schluchten, Bergen und Tälern.

Außerdem gibt es noch die musikalisch unterlegte **ZWEITE PC-BILDERSHOW TEIL 1**, die insgesamt 12 Bilder in hochauflösender Grafik präsentiert.

Und für die Ohren gibt es noch den 3. Teil von Raimund Altmayers **SAMPI**, mit dem man wieder ein gesampeltes Stück abspielen kann!

Auch mit dieser Ausgabe ist also sowohl für Spiel und Spaß als auch für originelles Arbeiten mit dem XL/XE gesorgt. Deshalb nicht verpassen, sondern gleich die Ausgabe schicken lassen!

Achtung! Wer noch irgendwo eigene Programme oder interessante PD-Software liegen hat, bitte zur DISK-LINE-Redaktion einschicken, denn noch immer wird neue Software für unser Programm-Magazin benötigt! Bitte nicht zögern und greift der DISK-LINE mal ein bißchen unter die Arme!!!

Best.-Nr. AT 365 DM 10,-

Master Head

(c) by Sonix

von Markus Römer

Halli hallo, wie mein Freund Wigald sagen würde. Heute möchte ich Euch ein schon etwas älteres, aber noch relativ unbekanntes Spiel vorstellen: Master Head. Gecodet wurde es einstmals von der Gruppe Sonix, den Nachfolgern (oder den Überlebenden) der legendären WFMH. Die Musik stammt allerdings von einem nicht-Mitglied - von meinem Favoriten Tomasz Liebich.

Vom Cover dieses Spiels grinst mich ein etwas verzweifelt aussehendes Männchen an, das ehrlich gesagt nur aus Kopf und Gliedmaßen besteht. Um es herum stehen massig Kisten und Pakete. Ganz sacht macht es >klick< in meinem Kopf.

Die Ladeprozedur ist dieselbe wie bei anderen Sonix-Spielen: Sie erinnert an uralte Kassetten-Spiele ("xxx Blocks to load"), aber das sollte nicht verwirren.

Und richtig, nach dem Laden erscheint ein Bildschirm, der alles andere als nach alten Kassetten-Spielen aussieht. Ordentliche Grafik und knackiger Sound mit Digis, wie es sich für ein ordentliches Spiel gehört.

Als ich auf START drücke, verstehe ich das >klick< in meinem Hirnkasten: Sokoban! Sogon! Sysiphus! Und wie sie alle heißen. Und für diejenigen, die dieses Spiel nicht kennen:

Der Spieler hat die Aufgabe, mit dem Männchen vom Cover Ordnung in

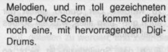
eine - nennen wir es ruhig so - Lagerhalle zu bringen. Man muß also Kisten dahin bringen, wo sie hingehören. Welche Kiste am Ende auf welchem Platz steht ist egal, man muß es nur schaffen.

Das Problem dabei ist, daß der kleine Kerl die Pakete leider nur schieben kann, und zwar nur - von sich aus gesehen - nach vorne. Eine Kiste, die also an einer Außenwand steht, bekommt man von dort nie mehr weg. Und hat man sie gar in einer Ecke verstaut - naja, mit Escape kommt man immer wieder an den Anfang des Levels, vorausgesetzt, man hat noch mindestens einen Versuch frei.



Die Grafik bei "Master Head" ist sehr gut gelungen, nur ist sie etwas zu klein. Die Zeichnungen sind in Ordnung, das Männchen sieht schön aus und ist klasse animiert - nur erinnert alles etwas an ein Spiel für die Hostentasche. Vielleicht hätte man die schön verzierte Überschrift über den Spielfeldern besser weggelassen und dafür alles etwas gestreckt.

Soundmäßig gefällt mir das Spiel - klar, wenn Tomasz seine Finger im Spiel hat (wie gesagt: Der Faux Pas von "Lowca" ist schon verziehen!). Im Titelbild und im Spiel laufen gute Melodien, und im toll gezeichneten Game-Over-Screen kommt direkt noch eine, mit hervorragenden Digi-Drums.



Alles in allem kann man das sagen wie so oft: Wer das altbekannte Spielprinzip mag, bekommt mit Master Head eine sehr gute Version. Nur leider kein brandneues Futter für Spielfreaks.

Grafik:	2
Sound:	1
Spielspaß:	2
Gesamt:	2+

Best.-Nr. ATM 62 DM 24,90

Sexy Six Data Disks 1,2,3

(c) by Silkor Soft

von Markus Römer

Jaja, ich weiß, Ihr kennt das Game schon, ich habe es ja schließlich vor ein paar Monaten schon einmal vorgestellt.

Aber jetzt sind die noch fehlenden Data-Disks endlich da. Und weil sich eh keiner merkt, was ich hier verzapfe, kommt - wie im Fernsehen - noch einmal eine kurze Zusammenfassung (aber nicht von Susi).

Sexy Six ist Master Mind! Oder Superhirn, für alle, die keine Anglismen mögen. Auf jeden Fall muß man durch logische Kombination (oder durch raten) eine vorgegebene Kombination von Mustern herausfinden.

Hat man das (gegen den Computer) geschafft, hat man (zumindest bei Sexy Six) ein weiteres Teil von einem Bild aufgedeckt. Und gerade dieses Bild (repektive diese Bilder) machen Sexy Six zu einem außergewöhnlichen Spiel. Denn wo bekommt man schon digitalisierte 256-Farben-Bilder zuhauf? Klar, bei Demos, aber in Spielen ist das noch neu.

Lange Rede, kurzer Sinn: Das Spiel an sich ist gut gelungen. Die Grafik ist in Ordnung, der Sound gefällt mir recht gut. Der Hammer sind und bleiben die Bilder. Egal, ob man auf leichtbekleidete oder auch nackte Mädels steht, die Bilder sind allein schon einen Kauf wert.



Ihr bekommt ab sofort folgende Disketten:

Sexy Six Game Disk

Best.-Nr. ATM 44 DM 24,90

Data Disk #1

Best.-Nr. ATM 44a DM 15,90

Data Disk #2

Best.-Nr. ATM 44b DM 15,90

Data Disk #3

Best.-Nr. ATM 44c DM 15,90

Beachtet nur, daß Ihr auf jedenfall die Game Disk braucht, falls Ihr die noch nicht habt. Die Bilder kann man nämlich gemeinerweise nicht separat laden.

Trotzdem könnt Ihr ja spaßeshalber die Data Disks mal booten - Überraschung!).

Bitte gebt bei einer Bestellung Euer Geburtsdatum an. Um vielleicht Ärger zu vermeiden, solltet Ihr über 16 Jahre sein. So, und nun viel Spaß mit dem Game und den über dreißig neuen Bildern.

Terminator

(c) by Domain Software

von Markus Römer

Eins vorweg: Wenn Euer Computer an einem Mehrfachstecker mit Schalter angeschlossen ist, solltet Ihr da nicht drauftreten! Das bringt gewisse Nachteile... zum Beispiel darf man diesen Text noch einmal schreiben.

Ok, wie ich eben schon bei Sexy Six geschrieben habe, kommen hier genauere Erläuterungen zu dem Spiel Terminator, das ich im letzten Atari Magazin kurz angesprochen hatte. Da mir aber die "Total Recall", also die absolute Erinnerung fehlte, kommt hier nun der Rest.



Die Aufgabe bei Terminator besteht darin, eine gewisse Anzahl von Computer-Chips einzusammeln (hoffentlich 6502!). Leider weiß keiner, wo die doofen Chips rumliegen (wenn es doch Pentium-ICs sein sollten), also muß man durch die Gegend rennen, Gegner eliminieren, Hindernissen ausweichen und die Dinger finden.

Die Grafik im Vorspann ist sehr gut gelungen, lediglich die simulierte "Logon"-Sequenz nervt ein wenig. Im Spiel ist die Grafik dann durchweg auf einem hohen Niveau, ohne genial zu werden. Der Sound gefällt mir auch gut - also alles, was ein solides Spiel braucht.

Auch das Spielprinzip ist nicht so eintönig, wie ich vermutet habe: Zwar rennt man tatsächlich nur durch die Gegend, darf Gegner (Muskelprotze, Aliens, Dinosaurier) versemmeln und muß den kleinen, fiesen Kampfhunden ausweichen. Aber man hat zusätzlich die Möglichkeit, mehrmals eine Granate zu zünden, die alle Gegner im Screen killt, außerdem kann man sich aus ausweglosen Situationen auch per Esc-Taste zurück zum Anfang beamen lassen, ohne ein Leben zu verlieren. Leider ist auch diese Aktion nur begrenzt möglich.

Alles in allem gefällt mir Terminator doch deutlich besser, als ich es in Erinnerung hatte. Es ist kein absolutes Top-Spiel, aber es macht einige Zeit Spaß. Und außerdem - gibt es sonst noch viel mehr Spiele für den XL, die einen fast aktuellen Film als Hintergrund haben?

Prädikat: Kein Muß, aber empfehlenswert!

Best.-Nr. ATM 61 DM 24,90

Oldie-Ecke

Elektraglide

Rennspiele gibt es ja eigentlich wie Sand am Meer und auch Elektraglide gehört mit zu dieser Gruppe, wenngleich es sich doch etwas von den anderen Games dieser Art unterscheidet. Bereits in der Anleitung wird man darauf hingewiesen, daß man keine Boxenstopps, Spritprobleme oder fiese Falschfahrer zu fürchten hat!

Nach der Entscheidung über die Stärke der Steuerkontrolle und einer der fünf Rennstrecken kann man gleich losflitzen. Einziges Spielziel ist es, innerhalb des Zeitlimits das Ziel zu erreichen. Damit dies aber nicht all zu langweilig wird hat man sich mit Pfützen, magnetischen Säulen und allerlei anderen Hindernissen herumzuschlagen die gewaltig an der zur Verfügung stehenden Zeit nagen und man muß sich schon ganz schön ins Zeug legen, um nicht doch noch zu langsam zu sein!

Elektraglide läßt sich sehr gut steuern und die Grafik ist angenehm schnell und ruckelfrei, was für ein Rennspiel ja außerordentlich wichtig ist. In Punkto Sound tut sich nicht all zu viel, aber das schadet dem Spiel zum Glück nicht besonders, obwohl mir ein fetziger Titelsound oder so etwas schon gefallen würde!

Fazit: Mal ein etwas anderes Autorennen, das bestimmt öfters mal aus der Disketten-Boxengasse herauskommt!

Grafik	7
Sound	4
Motivation	8
Gesamt	6

SYZYGY 3/97

Zum dritten Mal in diesem Jahr kommt nun eine Ausgabe dieses Diskettenmagazins mit dem schwer auszusprechenden Name an das Licht der Öffentlichkeit und bietet neben einer Diskettenseite mit vielen Texten rund um den XL/XE und einigen anderen Themen auch wieder auf der Rückseite einen Stapel PD-Software an. Erneut kann man also sein Laufwerk in Schwung bringen und darauf warten, daß sich am Bildschirm die Geheimnisse des Disketteninhalts lüften.

Allerdings wird man gleich am Anfang wieder von der Kontinuität des SYZYGYs überzeugt, denn es gibt entgegen der Ankündigung in der letzten

AM - Aktuelle Produkte

Vorschau leider wieder nur den gewohnt ATARI-blauen Bildschirm zu sehen, wonach schließlich nach einiger Zeit das Menüprogramm in alter Form auftaucht. Also kann man nur das beste daraus machen und sich gleich mal das Vorwort durchlesen.

Darin gibt es aber überraschend neue Töne, denn Stefan gibt bekannt, daß sich zwar nur ein Leserbrief zu ihm verirrt hätte, es für ihn aber trotzdem "jetzt erst recht" heißt. Das ist endlich mal eine wesentlich optimistischere Aussage.

Daneben verweist er noch auf die neuen Informationen, die allerdings nahezu alle aus dem Internet stammten und geht kurz auf die Software auf der Rückseite der Diskette ein.

Nach dem Impressum landet man wieder bei den "Credits", auch als Danksagungen zu bezeichnen, wird ein Leser erwähnt, wobei sich Stefan noch für einen verschütteten Text entschuldigt. Was es damit auf sich hat, kann man dann später noch bei den Leserbriefen erfahren.

Nun kommt die Fragebogenaktion an die Reihe. Hier wird mancher Leser schon ziemlich neugierig sein, steht doch im Werbetext, daß es "endlich die Auflösung der Fragebogen-Aktion" geben soll. Sobald man den Text sieht, wird man allerdings merken, daß es auch hier mit der Umsetzung der Ankündigungen hapert:

Stefan hat nämlich offenbar spontan entschieden, die Aktion nun nochmal zuverlängern und denselben Fragebogen nochmal zum Beantworten darzulegen. Der Grund sei, daß tatsächlich noch zwei Fragebogen bei ihm eingetroffen seien.

Allerdings ist es wirklich fraglich, ob hier nicht die Glaubwürdigkeit der Vorankündigungen mal wieder ins Hintertreffen gerät. So darf man dann weiterhin gespannt sein, ob die Auswertung denn nun irgendwann mal wirklich erfolgt, oder es noch länger damit dauern wird.

Nach diesem Punkt wartet eine weitere, nicht weniger wichtige Rubrik darauf, gelesen zu werden, und zwar die "ATARI 8-Bit-News". Hier schreibt Stefan, in dieser Ausgabe seien die Neuigkeiten mehr oder weniger über das ganze Magazin verteilt, aber er nennt sie nochmal in einer kurzen Zusammenfassung: Die neue Version vom Rainbow-Softwareemulator, die Hardwareliste der ARGS (ABBUC Regional-Gruppe Stuttgart, eine er innovativsten in der ATARI-Gemeinschaft) und eine neue Rubrik, die sich "Neues aus den News" nennt. Das mag zuerst sehr merkwürdig aussehen, erklärt sich aber, da es hierbei um Neuigkeiten aus den Diskussionsforen im Internet geht.



Sogleich folgt auch der Text über die neuen Fähigkeiten des Rainbow-Emulators, der dafür sorgt, daß die 8-Bit-Programme auch auf dem PC laufen können. So wurde er z. B. schneller, simuliert nun auch die Geschwindigkeit des XL/XE auf jedem Rechner (es ist also egal, ob man einen schnellen oder sehr schnellen Computer besitzt) und einige Fehler wurden noch beseitigt. In seiner jetzigen Version 1.36 scheint er damit einer der interessantesten für alle zu sein, die trotz ihres PCs nicht auf die XL/XE-Programme verzichten wollen.

Anschließend kommt die Hardware-Liste der ARGS. Hier kann man nicht nur kurz lesen, was die Hardware für Fähigkeiten hat, sondern es werden auch die Preise mit angegeben. Teilweise sind schon recht interessante Sachen dabei, wer also seinen Hardwarebestand noch gern mit etwas aufstocken will, der findet hier ein reichhaltiges Angebot vor.

Passend zu diesem Thema befindet sich darunter auch der Hardware-Corner. Hier geht es diesmal um eine Bastelei, mit der man den XL/XE an eine Schaltbox anschließen kann, womit z.B. das Umschalten auf zwei verschiedene Drucker möglich ist, oder anders gesagt: Man kann damit eine Weiche stellen und bestimmen, wo die Daten ankommen sollen. Hardwarefreunde werden vielleicht schonmal mit diesem Gedanken gespielt haben und bekommen hiermit eine fachkundige Anleitung dafür geliefert.

Bei der Rubrik "Hilfe, ich habe ein Problem" greift der Magazinautor selbst eine Angelegenheit auf. Stefan wollte sein Titelbild in Turbo-Basic nämlich compilieren, nur ist bei ihm der Compiler defekt. Er bittet deshalb darum, daß ein Leser ihm einen intakten Compiler zuschickt. Wer sowas also hat, sollte sich mit ihm in Verbindung setzen.

Für Programmierer ist dann der darauffolgende Text gedacht, denn hier geht es um die ANTIC-Codes. ANTIC ist einer der Spezialprozessoren im XL/XE und für die Bildschirmdarstellung zuständig. Mit Hilfe der Codes ist es möglich, ihn zu programmieren und z.B. eine eigene Display-Liste zu erstellen. Das ist nicht unbedingt schwierig, aber man muß schon die richtigen Codes kennen, mit denen man verschiedene Grafikstufen auf einem Bildschirm darstellen kann. Hier erhält man also eine Liste, die einem auf einen Blick sagen kann, welchen Code man verwenden muß.



Dann geht es um Spieletips, wobei einiges zum Spieleklassiker "The Eidolon" von Lucasfilm Games verraten wird, aber auch zu "Ballblazer" gibt es noch einen Tip. Da diese Spiele in ihrer Zeit zu den erstklassigen gehörten, wird es vielleicht mancher gern nochmal hervorholen und die Tips ausprobieren.

ATARI magazin - SYZYGY 3/97

PC-Besitzer kommen im nächsten Text dann voll auf ihre Kosten, weil hier das "SIO2PC"-Interface im Praxiseinsatz vorgestellt wird. Man kann hier also einiges über den praktischen Umgang mit diesem interesanten Hardwarezusatz erfahren.

Dagegen kann man im Leserforum umso weniger entdecken, denn hier steht nur ein einziger Satz in der Bildschirmmitte: "Hier ruht das Leser-Forum." Offenbar konnte sich Stefan doch noch nicht so ganz davon trennen. Vielleicht wird es ja aber demnächst mal wieder genutzt. Mehr steht dann wieder bei den Leserbriefen. Der Leser, der immer die Texte für den Jaguar-Corner schreibt, hatte sich schon gewundert, warum sein Text, den er rechtzeitig geschickt hatte, nicht in der letzten Ausgabe dabei war. Stefan sagt dazu, er sei wohl irgendwie verschütt gegangen, aber er wäre dann hoffentlich in der nächsten Ausgabe wieder dabei.

Die Kleinanzeigen werden diesmal auch komplett von Stefan ausgefüllt. Er schreibt hier, verschiedene Soft- und Hardware zum XL/XE, und wer sich dafür interessiert, kann bei ihm eine Liste anfordern. Im Text über die Software auf der zweiten Seite wird über die Demos, die es in dieser Ausgabe gibt, informiert. Es sind insgesamt 6, wobei davon einige von einem ARGS-Mitglied stammen. Auch die Demo CARPE DIEM ist darunter, die ihre Berühmtheit unter anderem ihren Darstellungen in 256 Farben zu verdanken hat.

Nun kommt ein Übergang zum Internet-Bereich im SYZYGY. Zu allererst kann man die neue Rubrik "Neues aus den News" sehen. Hier will Stefan in Zukunft das neuste, was in den Diskussionsforen des Internet, auch als "Newsgroups" bekannt, besprochen wird, vorstellen. Den Anfang machen zwei neue Seiten-Adressen, wo man etwas über den XL/XE lesen kann, und eine weitere, wo es Software für den XL/XE gibt. Zukünftig darf man also gespannt sein, was es hier noch alles aus dem Internet zu lesen geben wird.

Die Rubrik "ATARI 8-Bit goes WWW" beschäftigt sich folgerichtig wieder mit einer dieser in der vorherigen Rubrik erwähnten Seiten. Dies ist die von Sven Gleich, die als Besonderheit eine Liste der Spiele und Demos beinhaltet, welche mit verschiedenen Emulatoren auf ihre Lauffähigkeit getestet wurden. Hier kann man sich also schnell ein eigenes Bild über die Umsetzungsfähigkeiten der Emulatoren machen.



Der Internet-Corner dagegen behandelt etwas ganz Internet-tysiches, und zwar das MP3-Format. Dieses Format wird dazu genutzt, um Audiodaten zu packen. Dies ist notwendig, weil Audiodaten selbst bei kürzeren Liedern ungeheure Ausmaße annehmen können, die weit den Rahmen sprengen, mit dem man noch einige wenige 1,44 MB-Disketten füllen kann. Deshalb ist das Packen dieser Daten nicht nur platzsparend, sondern sogar eine unbedingte Notwendigkeit.

Im STAR-TREK-Corner, der vierte im Bunde, dreht sich natürlich alles um diese Science-Fiction-Serie. So wird etwas zum neuen Film erwähnt, außerdem zu einer neuen Serie und zu noch ein paar weiteren Neuigkeiten. Fans dieser Kultserie können hier also den aktuellen Stand der Dinge erfahren. Ein Rätsel gibt es in dieser Ausgabe dagegen wieder nicht, nur ein Aufruf von Stefan, wenn es gewünscht werde, dann sollte man ihm doch mal eins schicken bzw. sich daran beteiligen.

Etwas zum Lachen ist dagegen der Microsoft-Witz, der im nächsten Text steht. Jeder, der schonmal mit Programmen von Microsoft gearbeitet hat, wird bei diesem Witz schnell verstehen, was damit gemeint ist. Einen neuen Gang macht Stefan dann auch in der Vorschau, indem er auf Vorankündigungen verzichtet. So hofft er nur, daß dem Magazin weiter alle treu bleiben und vielleicht mal in Zukunft den einen oder anderen Text schreiben werden.

Fazit: Wie auch die letzte Ausgabe bietet diese eine Menge Text mit allerhand interessanten und auch praktischen Informationen an, und wer seinen Wissensdurst gestillt hat, bekommt dann auf der zweiten Diskettenseite noch einiges an unterhaltsamen Demos geliefert. Es ist nur ein wenig bedauerlich, daß die Ankündigungen im letzten Magazin mal wieder kaum in die Tat umgesetzt wurden. Aber auch so werden hier Textmagazinfans und Lesehungrige voll bedient, so daß das SYZYGY besonders durch seine Texte aus dem Internet einen Pluspunkt hat, durch den auch das nächste Magazin wieder sehr informativ zu werden verspricht.

Thorsten Helbing

Best.-Nr. AT 363 DM 9,-

PD-MAG 3/97

Die PD-Welt lebt nach wie vor und somit ist nun das PD-Mag mit einer neuen Ausgabe angetreten, um dies zu beweisen und seine Leser mit einer schmackhaften Mixtur aus Information und Unterhaltung, gewürzt mit einer tüchtigen Prise unterschiedlicher PD- Software zu versorgen.

Deshalb kann man wieder sehr gespannt sein, was Sascha Röber für

seine PD-Fans in der Zwischenzeit aufgespürt hat und nun auf zwei Diskettenseiten zum Durchlesen und Ausprobieren anbietet.

ATARI - PD-MAG 3/97

Nach dem Booten der ersten Diskette und der Anwahl des Intros im allerersten grafischen Auswahlmenü sieht man zunächst allerdings wenig Neues, denn hier erscheint nach einer Weile wieder ein altes Intro mit einem grünen Titelbalken am oberen Bildschirmrand und vorbeifliegenden Sternen darunter, wo eine große Schrift in Graphics 2 verkündet, daß für das PD-Mag Introcoder, also Vorschauprogrammautoren gesucht werden.

Wer also gern Intros schreibt oder ein Programm hat, das sich als ein solches eignen würde, braucht sich nur mit Sascha in Verbindung zu setzen, denn ein neues Intro ist ihm sicher immer sehr willkommen.

Leider geht es nach dem Drücken von START nicht weiter, da nur ein grüner Bildschirm erscheint, ohne daß etwas passiert, man sollte also besser nochmal booten und dann im Grafikmenü das Magazin anwählen.

Wie sonst auch erscheint vor dem Menü noch das Vorwort des Herausgebers, und hier gibt Sascha bekannt, daß wieder so einiges an Software und Texten zusammenkam, und er sich freut, daß sich noch immer so viel rund um den XL/XE tut, um ca. 200 Bildschirmseiten mit Informationen zu füllen.

Dann wünscht er sich, daß es auch in Zukunft so bleibt und seinen Lesern anschließend viel Spaß mit dieser Ausgabe.

Kurz darauf erscheint dann auch das Menü, und man kann in der obersten Bildschirmzeile lesen, daß ein Bild in Graphics 15 vorhanden ist und man es mit einem Druck auf eine Konsolentaste ansehen kann.

Ist dies getan, sieht man ein Bild, das deutsche Doppeldecker zeigt, die sehr schön und detailfreundig gezeichnet wurden und wo es sich schon lohnt, sich eine Weile alles genauer anzusehen.

Wieder im Menü zurück, kommt natürlich gleich die immer wichtige Rubrik "ATARI Neues" an die Reihe, deren Text erneut überwiegend von Andreas Magenheimer beigesteuert wurde. So erfährt man hier von den drei wichtigen Messen für den XL/XE dieses Jahr:

Die erste im März (schon vorbei), die zweite im Mai und die dritte, die eigentlich gar keine Messe, sondern die Jahreshauptversammlung von Deutschlands größtem ATARI-XL/XE-Club namens ABBUC ist, im Oktober. Gleichzeitig werden auch die Orte und Termine dieser Messen bekanntgegeben.

Weiterhin ist zu lesen, daß es beim AMC Verlag momentan ruhig zugeht, was wohl mit der gesundheitlichen Schwäche des Inhabers zu tun hat.

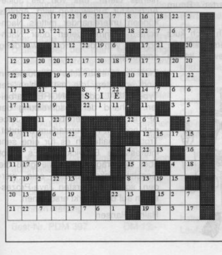
Außerdem wird noch über günstige Software, alte Magazine und Restposten bei KE-Soft, die Sonderangebote von PPP, Spiele aus Polen bei Kaisersoft und den PD-World-Versand mit seinen Softwareneuheiten, Sonderangeboten und seit kurzem sogar einem Angebot gebrauchter Hardware informiert. Sascha hat dann noch eine kleine Ergänzung dazu geschrieben, wo er nochmal auf seinen PD-World-Versand kurz eingeht.

Durch diesen Text erhält also jeder Leser eine Fülle von Hinweisen auf Soft- und Hardwarequellen, und sowas ist ja in den heutigen Zeiten ziemlich rar geworden.

Wer außerdem mal eine Menge Leute mit demselben Hobby sehen will, sollte auch die drei Messen beachten, denn eine findet bestimmt irgendwo in der Nähe vom Wohnort statt und bietet hier eine hervorragende Möglichkeit dazu.

Von da geht es mit einem Sprung in die Rubrik "Intern", wo auch wieder der Assemblerkurs angewählt werden kann. Hier wurde aber leider vergessen die Überschrift auszutauschen, denn in dieser Ausgabe verbirgt sich dahinter ein weiterer Teil von Saschas Basic-Kurs, in dem es diesmal um die Ansteuerung von Druckern geht.

Da Drucker mit einem bestimmten Befehlssatz arbeiten, der heute zumindest von den Grundfunktionen her standardisiert ist, kann man auch mit ein paar Basic-Befehlen einen recht ordentlichen Ausdruck erstellen, deshalb dürfte dieser Basickurs-Teil bestimmt gerade für Druckerbesitzer sehr gut zu gebrauchen sein.



1	2	3	4	5
6	7 I	8 S	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22 E	23	24	25
26				

Gleiche Zahlen sind gleiche Buchstaben.

Viel Glück wünscht

Lothar Reichardt

Programmiersprachen Teil 21

Die Effektivität von Juice liegt nicht an der Compiler-Technologie des Netscape Plug-Ins, sondern in dem Format von Juice-Dateien.

Javas Dateiformat ist eine Folge von sogenannten Byte-Codes: die Erfinder von Java stellten sich einen "idealen" Prozessor speziell zum Ablauf von Java-Programmen vor und verwenden die Maschinensprache dieses Prozessors als "Intermidiate Language", in der Java-Programme vertrieben werden. Somit übersetzt ein Java-Compiler Java-Quelltext in eine Byte-Code-Folge.

Auf der Programmanwenderseite simuliert ein Byte-Code Interpreter den "idealen" Java-Prozessor. Der Prozessor besteht nicht nur imaginär in den Köpfen der Java-Erfinder, Sun arbeitet bereits an der Fertigung solcher Prozessoren.

Das Dateiformat von Juice ist wesentlich komplexer. Es basiert auf einer Baumdarstellung des Programms, wie sie üblicherweise zwischenzeitlich von optimierenden Compilern verwendet wird. Anstatt eine lineare Code-Sequenz zu enthalten, die Byte für Byte interpretiert werden kann, besteht ein Juice-Applet aus einem komprimierten Baum, der die Aktionen des ursprünglichen Programms enthält.

Weil der Baum die Ablaufstruktur des ursprünglichen Programms enthält, ist es wesentlich einfacher Code-Optimierungen durchzuführen, während der Baum in die Maschinesprache des Zielrechners übersetzt wird.

Als ein Beispiel für nützliche Optimierungen sei das Pipelining moderner Prozessoren erwähnt. Moderne Prozessoren bestehen aus mehreren funktionalen Einheiten, die ihre volle Geschwindigkeit nur bei einem bestimmten Befehls-Mix entfalten können. Durch die Veränderung der Reihenfolge voneinander unabhängiger Maschinenbefehle kann ein besserer Befehls-Mix erzielt werden. Eine baum-basierende Kodierung konserviert die Blockstruktur eines Programms und macht es deshalb relativ einfach zu bestimmen, ob zwei Befehle voneinander unabhängig sind.

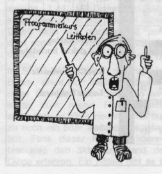
Dies ist nicht so einfach mit einem linearen Befehlsstrom, wie beispielsweise Java Byte-Code, da jeder Befehl möglicherweise das Ziel eines Sprunges sein kann.

Weiterhin vermeidet die baum-basierte Codierung viele der Sicherheitsprobleme, die nur schwer in Java zu lösen sind bzw. in jeder Darstellungsform für virtuelle Maschinen eine Rolle spielen. Die Definition des Baumkodierschemas schließt die Kodierung eines Baums aus, der Bereichregeln der Quellsprache verletzt.

Ein solches "illegales" Programm kann auch nicht per Hand kodiert werden. Javas Byte-Code-Befehle sind auf einem viel niedrigeren semantischen Niveau. Obwohl es möglich ist sicherzustellen, daß eine gegebene Byte-Code-Folge keine illegalen Aktionen ausführt, ist dies doch mit erheblichem Aufwand verbunden, da der Datenfluß analysiert werden muß und eine teilweise Wiederholung der Integritätsprüfung des Compilers notwendig ist.

Juices baum-basierte Dateiformat macht diese besondere Datenflußanalyse überflüssig. Sie erlaubt ebenso eine äußerst effiziente Ladezeit-Integritätsprüfung, das jeder Knoten in dem kodierten Baum vollständig typisiert ist.

Im folgenden möchte ich noch kurz auf Juices Programmierschnittstelle (API) eingehen. Das "Device" ist ein abstraktes Ausgabegerät.



Alle Zeichenoperationen beziehen sich auf ein Device. Tatsächlich kann ein Device ein Bildschirm, ein Drucker usw. sein. Die Vorteile des abstrakten Ausgabegerätes liegen darin, daß nur eine Zeichenroutine für alle beliebigen Geräte zusammen geschrieben werden muß.

Mit Hilfe von bestimmten Masken beim Zeichnen können viele Zeichenoperationen vereinfacht werden. Farben werden als RGB-Tupel kodiert, dies ermöglicht eine große Freiheit vom darunterliegender Hardware.

Eine Reihe von weiteren Attributen stehen zur Verfügung, um Zeichenoperationen genauer zu spezifizieren. Die Zeichenprimitive sind vergleichbar mit denen von Windows und MacOS. So können Punkte gesetzt werden, Linien gezogen werden usw. Komplexere Textausgabeoperationen werden mittels zweier Grundfunktionen unterstützt.

Das Filesystem unterstützt aus Sicherheitsgründen lediglich ein flaches Dateisystem, indem alle Dateien gespeichert werden. Dateien werden als eine Folge von Bytes gespeichert.

Der Basistyp aller Juice-Applet ist Applet. Jedes Applet hat sein vordefiniertes Gerät, das von der Juice-Architektur zugewiesen wird. Applets können untereinander mittels Nachrichten kommunizieren oder Nachrichten von der Host-Anwendung empfangen.

Zwei mathematische Bibliotheken sind enthalten, die mit Zahlen der Typen REAL oder LONGREAL arbeiten. Anhand der Beschreibung der API ist leicht erkennbar, daß Juice sich noch im Pionierstadium befindet. Trotzdem halte ich es für eine sehr interessante Entwicklung. Es bleibt aber die Frage offen, wie groß die Geschwindigkeitsvorteile sein werden, sobald die ersten Java-Prozessoren auf dem Markt erscheinen.

Rainer Hansen

einer Diskette geladen werden können, ohne daß man vorher umständlich das DOS laden muß.

Dann kommt eine Spiele-Parade: ROADBLOCK ist ein einfach gehaltenes TRON-ähnliches Spiel, das für 4 Spieler ist, wobei man auch gegen den Computer spielen kann, aber dennoch müssen mindestens zwei Spieler vorhanden sein. Dagegen braucht man in CRAZY KATERPILLAR nur zu ballern, aber dafür ist das Spiel farbenfroher gestaltet worden.

Auf mehr Geschick kommt es bei RACE IN SPACE an, denn hier müssen zwei Schiffe einen Asteroidengürtel durchfliegen und dabei mit wenig Zeit eine möglichst große Strecke zurücklegen. Mehr den Kopf fordert dann wieder das Spiel GLUECKSRAD. Und wer ein nicht zu leichtes, aber grafisch sehr ansprechendes Spiel probieren will, sollte es mal mit HULK-OUT (etwa: Raus aus der Ruine) versuchen, denn hier muß man einem kleinen Kerlchen helfen, aus einer Ruine herauszukommen, ohne auf den Wachmann oder ein herumwandelndes Skelett zu stoßen.

Sascha hat allerdings auch wieder an ein paar Demos gedacht, so gibt es diesmal die ROBOCOP-DEMO, die als besonderes Bonbon das Zeichnen mit einem Pfeil ermöglicht, sobald das Titelbild erschienen ist und man die Leer-Taste drückt, dann die MEET-DEMO, bei der man eine Menge Scroller gleichzeitig lesen kann, und die berühmte VERONICA-DEMO von der ungarischen Gruppe HARD, bei der man wieder eine tanzende Gestalt bewundern kann.

Fazit: Auch wenn es in der Sommerzeit nicht dazu verlockt, sich länger mit dem Computer zu beschäftigen, so wird man das beim PD-Mag wohl automatisch tun, denn es gibt wieder viel zu lesen und spielen bzw. anzuwenden.

Thorsten Helbing

Best-Nr. PDM 397 DM 12,-

Programmiersprachen

In dieser Ausgabe wird eine nahezu unbekannte Programmiersprache besprochen, die trotzdem recht interessant ist, da sie vollkommen neue Wege geht. Der wesentliche Zweck dieser Sprache ist die Ausführung von Applikationen im World Wide Web (WWW). In diesem Sinne ist die Sprache, Juice, vergleichbar mit Java von Sun. Juice unterscheidet sich aber in vielen Dingen von Java und ist vielen Fällen schneller als Java. Juice ist ein Produkt aus der akademischen Welt und besitzt insofern im Moment mehr Demonstrationscharakter, als daß es eine ernstzunehmender Konkurrent für Java ist.

Die Ursprünge der Entwicklung der Sprache liegen schon einige Jahre zurück. Mitte der 80er Jahre startete Niklaus Wirth, der Erfinder von Pascal und Modula, ein Forschungsprojekt namens Oberon. Das Ziel dieses Projektes war es, eine Sprache zu entwickeln, die zugleich einfach und sicher in der Verwendung ist. Die neue Sprache sollte das objektorientierte Paradigma unterstützen, effizient ausführbar sein und für eine Vielzahl von Aufgaben einsetzbar sein. Die Sprache und ihre Eigenschaften wurden 1988 von Wirth definiert und er gab ihr den Namen Oberon. Juice ist ein Ableger dieses Forschungsprojektes.

Auf den ersten Blick sehen Oberon und Java recht unterschiedlich aus. Oberon hat viele Gemeinsamkeiten mit Pascal und Java mit C. Eine genauere Betrachtung offenbart, daß die Sprachen erstaunlich viele Gemeinsamkeiten besitzen, beide Sprachen:

* verfügen über eine strenge Typenprüfung und erlauben die Definition erweiterter Typen auf Basis vorhandener Typen,

* verbieten Zeigerarithmetik und beinhalten einen Garbage Collector in der Laufzeitumgebung und

* unterstützen die Idee modularer Pakete, die unabhängig voneinander kompiliert und dynamisch während der Laufzeit verkettet werden können.

Juice ist für die Programmiersprache Oberon was die virtuelle Java-Maschine für Java ist: das zentrale Element für die Verteilung portabler Software. Es umfaßt drei Schlüsselkomponenten:

* ein architektur-unabhängiges Dateiformat,

* einen Compiler, der von Oberon in das portable Slim Binary Format übersetzt und

* ein Plug-In, das Netscape und den Internet Explorer erlauben Juice-Applets auszuführen.

Aus technischer Sicht gesehen ist der größte Unterschied zwischen Juice- und Java-Applets, daß Juice-Applets um ein wesentliches schneller Ablaufen als das entsprechende Java-Applet. Der Grund hierfür ist, daß Java-Applets normalerweise interpretiert werden und Juice-Applets immer in die Maschinensprache des entsprechenden Rechners vor der Ausführung kompiliert werden.

Sobald die Ausführung eines Applets gestartet wurde, läuft es mit der vollen Geschwindigkeit des kompilierten Codes. Die On-the-fly-Kompilierung von Juice ist nicht nur sehr schnell, sie generiert zudem Objectcode vergleichbar mit der Qualität kommerzieller C-Compiler.

Weiterhin ist die Slim Binary-Darstellung dichter als Java-Bytecode. Benutzer mit langsamen Verbindungen zum Internet sparen Zeit beim herunterladen von Juice-Applets im Vergleich zu Java.

Meistens überkompensiert die schnellere Ladezeit die On-the-fly Kompilierungsphase. Wie kann es sein, daß wenige akademische Forscher einen besseren on-the-fly Compiler entwickeln als zahlreiche führende Softwarefirmen?

PD-MAG

Beim Text "Rat & Tat" werden erneut Druckerprobleme (Schaltereinstellungen) behandelt. Außerdem gibt Sascha hier noch bekannt, was für ein Netzteil für den Datenrekorder 1010 benötigt wird.

Auch bei Saschas Club hat sich einiges getan, wie man bei den Clubinfos nachlesen kann. So hat er jetzt neue Software in der Bestelliste, daneben gibt es eine Auflistung, welche Hard- und Software zur Zeit noch dringend gesucht wird, Sascha erinnert nochmal an die Giga-Competition und außerdem ruft die RAM, die XL/XE-Gruppe in Rheinland-Pfalz, zur Demoprogrammierung auf, da zu den Messen wieder eine Demodiskette erstellt werden soll.



Damit der Anreiz zum Mitmachen gefördert wird, werden dafür sogar Preise von der RAM vergeben. Doch hier hat sich auch Sascha nicht lumpen lassen und ebenfalls von sich aus noch Preise zur Verfügung gestellt. Die Demos können auch zu ihm geschickt werden, er leitet sie in dem Fall an die RAM weiter, so daß sie auf jeden Fall an der richtigen Stelle ankommen werden.

Der Wettbewerbstext geht nochmal genauer auf die immer noch laufende Giga-Competition ein. Da Sascha zur Auswertung mindestens 10 Programme benötigt, haben hier Hobbyprogrammierer immer noch gute Chancen, zumal Preise im Gesamtwert von ca. 600,- DM als Belohnung warten und bei Sascha eigentlich niemand leer ausgehen muß. Mitmachen lohnt sich also unbedingt auf jeden Fall!

Dann ist da noch der Cassettensimulatoren-Workshop. Im nunmehr letzten Teil werden einige Verbesserungsvorschläge gemacht. Es bleibt allerdings fraglich, ob diese auch tatsächlich mal in die Tat umgesetzt werden. Und schließlich ist wieder der Bezugsadressentext dabei. Wer also noch etwas für seinen XL/XE sucht, braucht hier nur nach den möglichen Quellen dafür nachzusehen.

Es folgt der Hardwaretest. Diesmal kam ein Drucker bei Sascha auf den Prüfstand, es ist der EPSON Stylus Color 200. Dieser preisgünstige Tintenstrahldrucker kann auch ohne Probleme an einen XL/XE angeschlossen werden. Waren Farb-Tintenstrahldrucker früher noch ein schwer erschwinglicher Luxus, so haben sie sich heute überall etabliert, und die Technik erzielt sogar bei Druckern dieser Preisklasse sehr gute Ergebnisse, was auch das Testergebnis von Sascha beweist.

Weniger Begeisterung hatte er dagegen beim Megaflop, der in der Rubrik "Software-Tests" zu finden ist. Der Grund war eine Demo mit dem schönen Namen STAR-WARS-Demo, die nach langer langer Ladezeit nur drei Bilder zeigt und noch nicht mal ein wenig Sound bietet. Absolutes Gegenteil wurde dagegen der Spieleklassiker MOONPATROL, der allerhand Geschick verlangt, aber auch grafisch und spieltechnisch gut gelungen ist und somit der Megahit dieser Testreihe wurde.

Weiterhin kam LETHAL WEAPON als kommerzielles Spiel unter die Lupe, das besonders durch seine Farbenfrohe Grafik glänzt und vermutlich direkt von zwei Grafikfreaks programmiert wurde. Daneben findet man noch einen Oldie-Test des Spiels KABOOM, dessen Name nicht von ungefähr kommt, denn man hat hier alle Mühe, herabfallende Bomben aufzufangen, es ist also eine echte Herausforderung an Geschicklichkeit und Reaktion. Der Text der Anwenderecke befaßt sich hingegen mit einem Programm namens THE CUBE, mit dem man praktisch eine eigene sich drehende Walze mit vier Kantenflächen durch Bilder im Micropainter-Format erstellen kann. Einziges Manko ist eine fehlende Speicherfunktion. Dieses Programm wurde von Sascha auch in diese Ausgabe gepackt.

Es warten noch zwei weitere Texte auf den Leser, und zwar die Top Ten, bei denen sich aber wegen geringerer Beteiligung wenig verändert hat. Sascha hat deshalb beschlossen, die Spielregeln etwas zu ändern, dadurch bekommt der Gewinner der Einsendungen etwas mehr Belohnung als die übrigen. Und normalerweise gäbe es noch etwas in der Demo-Corner zu lesen, diese mußte jedoch wegen familiärer Schwierigkeiten ausfallen.

"Tips und Tricks" heißt dann eine weitere Rubrik, die wieder einen Text mit Freezerpokes und allgemeinen Tips zu verschiedenen Spielen bietet. Und natürlich fehlt auch die Rubrik "Outside" mit ihren drei Texten nicht. Sascha hat als Buchtip diesmal einen weiteren Teil eines Fantasy-Romans dabei, von dem er kurz die Handlung, also die neue Aufgabe der Helden darin, schildert.

Im Film-Corner berichtet er dagegen von einem Film aus dem Science-Fiction-Bereich, welcher ja in letzter Zeit gerade im Kino auffällig oft von sich reden macht. Dieser hat nun den vielversprechenden Titel "Space 2063 - Jenseits der Grenzen", worin es hauptsächlich um Weltraumkolonien und deren Verteidigung geht. Und der Jaguar/Lynx-Corner stellt ein Motorrad-Rennspiel vor und berichtet noch über einen Memory-Track, der als Baustein das Abspeichern von Spielständen ermöglicht.

Nicht zu vergessen sind dann allerdings die PD-Programme, die nach so vielen Informationen eine willkommene Abwechslung darstellen. Neben dem immer vorhandenen CSM-Editor ist diesmal das Programm EZ-READ dabei, welches eine Lese-, Druck-, Blätter- und sogar Suchfunktion für Textdateien bereithält. Ebenso nützlich ist auch das MICRO-DOS 2, mit dem Maschinenprogramme von

Leitfaden Teil XXIII

In der letzten Folge wurde es bereits angekündigt, das Thema dieser Ausgabe ist ein Entwurfsmuster, genauer das Model-View-Controller-Entwurfsmuster. Dieses Entwurfsmuster wurde erstmals bei der Entwicklung von Smalltalk-80 eingesetzt. Smalltalk-80 war die erste allgemein bekannte und eingesetzte objektorientierte Programmiersprache und verfügte als erste Entwicklungsumgebung über Fenster und Mausbedienung, wie wir es von modernen Betriebssystemen heute gewohnt sind.

Bereits in den siebziger Jahren entwickelt, wurde die Sprache erst Anfang der 80er Jahre der Öffentlichkeit vorgestellt. Das Entwicklungssystem verfügte damals schon über sehr viele Eigenschaften, die heute als Vorzüge von Java, der Trendsprache schlechthin, gepriesen werden. Der Entwurf der Benutzerschnittstelle von Smalltalk verfolgte zwei Hauptziele:

1) die Entwicklung von speziellen Systemkomponenten, die einen interaktiven Software-Entwicklungsprozeß unterstützen,

2) allgemeine Systembestandteile zur Verfügung zu stellen, die den Programmierern das Entwickeln portabler, interaktiver graphischer Anwendungen wesentlich vereinfachen sollten.

Beim Entwurf interaktiver Anwendungen hat der komponentenorientierte Entwurf (Baustein-Prinzip) große Vorteile. Wenn man Dinge, die eine gemeinsame Aufgabe erfüllen, isoliert und sie zu einer Komponente zusammenfaßt, erleichtert man das Verständnis eines Programms und Änderungen lassen sich leichter vornehmen. Ein großes Programm läßt sich dann aus übersichtlichen Bausteinen zusammensetzen.

Dieses Prinzip und die oben erwähnten Anforderungen an die Benutzerschnittstelle haben zur Entwicklung der Model-View-Controller-Struktur geführt. Diese Struktur teilt ein Programm in drei Teile:

1) einen Teil, der das Modell des Anwendungsbereichs darstellt (= Model).

2) einen anderen Teil, der beschreibt, wie das Modell dem Benutzer präsentiert wird (= View).

3) und ein Teil, in dem festgelegt wird, wie der Benutzer das System bedient (= Controller).

Die meisten Programme auf unseren Ataris konzentrieren sich auf die Aufgaben des ersten Teils, d.h. die Kernfunktionalität zur Lösung von Aufgaben eines bestimmten Anwendungsbereiches zur Verfügung zu stellen. Die Anzeige der Daten (= View) ist in der Mehrzahl einfach gehalten und die Bedienung (= Controller) erfolgt über Tastatur oder Joystick.

Die Aufgaben, die unsere Ataris zu erledigen haben, sind zumeist relativ einfacher Natur, so daß umfangreiche und komplizierte Programme entfallen, wofür sich die Model-View-Controller-Struktur besonders anbietet. Trotzdem ist es auch interessant diese Dreiteilung eines Programms bei der Programmierung mit unseren



Rechnern einzusetzen, da Programme dadurch besser strukturiert werden, was die Lesbarkeit erhöht, und sich leichter Programmbestandteile erkennen lassen, die vielleicht in anderen Programmen ohne umfangreiche Änderungen übernommen werden können.

Als Beispiele für wiederverwendbare Programmteile fallen mir ein:

- Routinen zur Steuerung eines Pfeils, der mit einem Joystick gesteuert werden, und zur komfortablen Benutzereingabe und -auswahl verwendet werden kann (-> Controller)

- Pfeil-Steuerungsroutinen zur Arbeit mit der Maltafel und dem Animation-Station (-> Controller)

- Routinen zum Anzeigen von Menüs (-> Controller)

- Unterprogramme zur Verarbeitung von Texteingaben (-> Controller)

- Unterprogramme zur Verwaltung verschiedener Tastaturbelegungen (-> Controller)

- Routinen zur Ausgabe von Texten und Grafiken auf verschiedenen Druckern (-> View)

- Grafikroutinen zum Zeichnen verschiedener geometrischer Figuren (-> View)

- Routinen zum Laden von Zeichensätzen (-> View)

- Unterprogramme zur Anzeige von mehr Farben, als im Grafikmodus vorgesehen ist (-> View)

- Unterprogramme zum Umgang mit Disketten (-> Model)

- Unterprogramme zum Umrechnen von Maßeinheiten und Währungen (-> Model)

- Unterprogramme zum Suchen von Zeichenketten in großen Datenbeständen (-> Model)

- Unterprogramme zum Verwalten von Datenstrukturen (Listen, Warteschlangen, Kellerspeicher, ...) (-> Model)

- Unterprogramme zur Datumsberechnung (-> Model)

- Unterprogramme, die kompliziertere mathematische Funktionen ausführen (-> Model)

- schnelle Routinen zum Kopieren von Speicherbereichen (-> Model)

- Unterprogramme, die Daten in verschiedenen Formaten einlesen können (-> Model)

Aus dieser kurzen Liste erkennen Sie, daß es sehr viele Komponenten gibt und daß diese die Arbeit des Programmierers erleichtern könnten, wenn sie existieren würden und einfach zu integrieren wären.

Ein Blick in alte Computerzeitschriften und Bücher verrät, daß fast alle oben erwähnten Komponenten in der einen oder anderen Form bereits existieren, daß Problem ist aber diese zu integrieren, d.h. sie zur Zusammenarbeit zu bewegen.

Es müßte ein Standardverfahren existieren, mit dessen Hilfe man diese Komponenten in einfacher Weise zu einem Programm verbinden könnte. Genau hierfür bietet das Model-View-Controller-Entwurfsmuster eine Gestaltungsrichtlinie, die eine Art universelle Schnittstelle zur Kombination dieser Komponenten anbietet.

Zu den oben aufgeführten Beispielen ist weiterhin zu sagen, daß viele nur Unterkomponenten darstellen, erst die Kombination mehrerer dieser Unterkomponenten ergibt beispielsweise eine vollständige View-Komponente. Das Model-View-Controller-Entwurfsmuster gibt also nur eine grobe Programmstruktur vor, die weiter verfeinert werden muß.

Trotzdem ist dies ein mächtiges Werkzeug, wenn Sie sich vorstellen ein Programm nicht vollständig neu schreiben zu müssen, sondern auf vorgefertigte Komponenten zurückgreifen zu können. So müßten Sie beispielsweise die Druckerausgabe für die verschiedenen Drucker nicht mehr programmieren, sondern würden dazu einfach entsprechende View-Komponenten einbinden. Um den Speicher unseres Computers besser auszunutzen, könnte ich mir vorstellen, daß seltener gebrauchte oder sehr große Komponenten in der RAM-Disk liegen und bei Bedarf geladen und nach der Verwendung wieder gelöscht werden.

Da die meisten Programme auf unserem Computer nur wenige Kilobyte groß sind, würde es kaum zu Verzögerungen durch das Nachladen kommen.

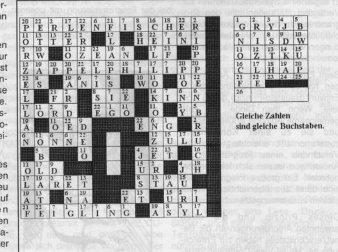
Die genaue Funktionsweise des Model-View-Controller-Entwurfsmusters werden ich Ihnen im nächsten Heft präsentieren, da dafür ein vollständiger Artikel notwendig ist. Dennoch möchte ich Ihnen die grobe Funktionsweise in diesem Heft nicht vorenthalten.

Das Model ist die zentrale Komponente und verwaltet die mit ihm verbundenen Views und Controllers über eine Anmeldeliste. Der Controller nimmt Benutzereingaben entgegen und meldet sie an das Model oder das View. Das View zeigt die Daten des Models an. Wenn der Benutzer eine Aktion ausführt, das kann beispielsweise das Drücken einer Taste sein, so ruft der Controller entsprechend der Aktion des Benutzers eine Service-Funktion des Models auf.

Das Model führt die Service-Funktion aus und ändert dabei meist seine Daten. Von der Datenänderung informiert das Model das View, welches daraufhin alle notwendigen Daten zur Aktualisierung der Anzeige vom Model anfordert. Wenn das Model die benötigten Daten an das View gesendet hat, ändert das View die Anzeige. Genauere Erklärungen, der einzelnen Komponenten und der ablaufenden Prozesse erhalten Sie im nächsten Heft.

Rainer Hansen

Zahlenrätsel - Auflösung



Gleiche Zahlen sind gleiche Buchstaben.

Große Werbeaktion

Damit uns das ATARI magazin noch lange erhalten bleibt, und das hoffen wir wahrscheinlich alle, muß das Magazin eine bestimmte Verkaufszahl erreichen.

Da es aber leider nicht zu vermeiden ist, daß mit der Zeit einige User Ihr Hobby aufgeben, sollten diese Lücken gleich wieder gefüllt werden.

Hier können Sie nun aktiv werden! Gibt es in Ihrem Bekannten- und Freundeskreis User, die noch nie das ATARI magazin bei uns bestellt haben?

Falls ja, vielleicht können Sie sie vom Bezug des ATARI magazins überzeugen.

Gutschein in Höhe von DM 10,-

Für jeden Neukunden erhalten Sie als kleines Dankeschön einen Gutschein in Höhe von DM 10,-.

Setzen Sie sich mit uns in Verbindung (entweder schriftlich oder unter der Hotline 07252/4827). Wir schicken Ihnen die speziellen Bestellformulare zu.

Power per Post

Postfach 1640 - 75006 Bretten

Tel. 07252/3058 - Fax: 07252/85565

ATARI magazin Hefte

Achtung: "Neue" alte Ausgaben wurden in unserem Keller gefunden

Ist Ihre Sammlung noch nicht völlständig? Hier haben Sie die Möglichkeit, das eine oder andere Magazin nachzubestellen.

Zunächst eine Liste der noch vorhandenen älteren ATARI magazine aus den Jahren 87, 88 und 89. **Das Einzelexemplar kostet hier nur DM 2,50.**

O 3/87	O 3/88	O 8/88	O 4/89	O 8/89
O 4/87	O 4/88	O 10/88	O 5/89	O 9-10/89
O 5/87	O 5/88	O 12/88	O 6/89	O 11-12/89
O 6/87	O 6/88	O 1/89	O 7/89	
O 1/88	O 7/88	O 3/89		

Kreuzen Sie die gewünschten Ausgaben an, und schicken Sie den Abschnitt an Power per Post, PF 1640, 75006 Bretten.

Name Straße

PLZ/ORT

O Bargeld (keine Versandkosten) O Scheck (+ 6,- DM/Ausl. 12,-DM)

VORSCHAU

Natürlich gibt es auch in der nächsten Ausgabe interessante Berichte, Tests, Neuheiten und Workshops.

Wichtig ist nur, daß sich alle User aktiv am ATARI magazin beteiligen.

Für alle gibt es so viele Möglichkeiten mitzumachen, um das Magazin aufregend zu gestalten. Wir erwarten Ihre Post.

Die Ausgabe 5/97 erscheint im August

IMPRESSUM

Herausgeber: Werner Rätz

Ständig freie Mitarbeiter: Rainer Hansen, Markus Römer, Harald Schönfeld, Thorsten Helbing, Kay Hallies, Florian Baumann, Markus Rösner, Frederik Holst, Lothar Reichardt, Daniel Pralle, Stefan Heim, Sascha Röber, Rainer Caspary, Falk Büttner

Vertrieb: Nur über den Versandweg

Anschrift:
Verlag Werner Rätz (Power per Post)
Melanchthonstr. 75/1
Postfach 1640
75006 Bretten
Tel.: 07252/3058
Tel.: 07252/4827
Fax: 07252/85565
BTX: 07252/2997

Das ATARImagazin erscheint alle 2 Monate. Das Einzelheft kostet DM 10,-.

Manuskript- und Programmeinsendung:

Manuskripte und Programmlistings werden gerne von uns angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck und zur Vervielfältigung der Programme auf Datenträger. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden.